

Học Tiếng Anh Với Con (Trẻ Nhỏ và Thanh Thiếu Niên: Tạo và Chơi Trò Chơi để Luyện Tiếng Anh

Những trò chơi như Ghép Từ của chúng tôi sẽ hỗ trợ cho việc giảng dạy về từ vựng một cách thú vị



Trẻ có thể cùng người chăm sóc hoặc giáo viên tạo ra các thẻ danh từ và tính từ cho trò chơi Ghép Từ để sau đó chơi cùng nhau nhằm rèn luyện kỹ năng từ vựng.

Tác giả: Kate Will, Thạc Sĩ Văn Chương, Điều Phối Viên Biên Soạn, Trung Tâm Nghiên Cứu Đọc Iowa

Trò chơi học từ vựng là một công cụ phổ biến giúp mọi người có cơ hội tiếp xúc với từ mới để mở rộng vốn từ vựng của mình, bằng chứng là ngày càng có nhiều trò chơi và câu đố về học từ vựng trên thiết bị di động hơn. Các trò chơi cờ và thẻ bài (và phiên bản của các trò đó trên thiết bị di động) như *Scrabble*, *Taboo*, *Catch Phrase*, *Apples-to-Apples* và các trò chơi khác không liên quan cụ thể tới việc học từ vựng cũng có thể được sử dụng để hỗ trợ cho việc học từ vựng. Tất cả những thành tố của trò chơi như khả năng kiếm điểm và phần thưởng, sự thích thú khi được thi đấu và tương tác với những người chơi khác đều góp phần tạo động lực cho người chơi. Bởi những đặc điểm này mà người ta tin rằng chơi trò chơi là một chiến lược hiệu quả để hỗ trợ cho việc học từ vựng cho học viên tiếng Anh (Townsend, 2009). Khi chơi trò chơi tại nhà hoặc ở trường như một hoạt động ngoại khóa hỗ trợ việc giảng dạy chi tiết

trên lớp, bạn và con hoặc học sinh của bạn có thể cùng luyện tiếng Anh trong không khí vui chơi.

Bạn không cần phải có trong tay bộ trò chơi cờ hay thẻ bài chính hãng mà vẫn có thể gạt hái được lợi ích khi chơi một trò chơi. Bạn có thể tự tạo một số trò chơi ở nhà và nâng cao vốn hiểu biết về từ vựng của mình trong quá trình này. Bài đăng này đề cập tới một trò chơi thẻ bài ghép từ mới, giải thích các bước để tự tạo trò chơi và mô tả một số cách mà trò chơi giúp hỗ trợ cho việc học từ vựng của trò chơi.

Cách Chơi “Ghép Từ”

Mục tiêu của trò chơi mới có tên “Ghép Từ” này (dành cho những người từ mười hai tuổi trở lên) là ghép các danh từ và tính từ có liên quan lại với nhau. Trò chơi này có hai loại thẻ: thẻ danh từ và thẻ tính từ. Mỗi thẻ danh từ có tên của một người, địa điểm hay sự vật thường nghe (ví dụ: Rosa Parks, the beach (bãi biển), Yellowstone National Park (Công Viên Quốc Gia Yellowstone) hoặc the first day of school (ngày đầu tiên đi học)) và định nghĩa hoặc mô tả về danh từ đó. Mỗi thẻ tính từ có ghi một từ dùng để mô tả một danh từ (ví dụ: glamorous (quyến rũ), peaceful (yên bình), clean (sạch sẽ), friendly (thân thiện)) và một phần danh sách các từ đồng nghĩa với từ đó. Một số ví dụ về cả hai loại thẻ có trong Hình 1 bên dưới.

Hình 1. Ví Dụ về Thẻ Danh Từ và Thẻ Tính Từ



Để chơi Ghép Từ, hãy lật ngửa tất cả các thẻ danh từ và tính từ để tất cả người chơi có thể đọc từ trên mỗi thẻ. Người chơi luân phiên chọn một thẻ danh từ và một thẻ tính từ mô tả người, địa điểm hoặc sự vật trên thẻ danh từ đó. Người chơi nhỏ tuổi nhất chơi trước rồi lần lượt luân phiên theo chiều kim đồng hồ. Khi đã quyết định xong một cặp từ, người chơi sẽ lấy hai



Student Reading Success Through Research and Collaboration

thẻ đó và giờ thẻ ra cho tất cả các người chơi khác thấy. Các người chơi còn lại phải đồng ý rằng hai thẻ bài là khớp nhau. Ví dụ, trong số các thẻ có trong Hình 1, người chơi có thể chọn danh từ “the beach” (bãi biển) và tính từ “peaceful” (yên bình). Nếu đa số người chơi đồng ý với cặp danh từ và tính từ được ghép thì người chơi đã chọn cặp từ đó sẽ giữ lại cả hai thẻ bài. Mục tiêu là gom được nhiều thẻ bài nhất có thể. Người chơi tiếp tục luân phiên theo lượt cho tới khi chọn được hết các thẻ danh từ hoặc khi không thể tìm được thêm cặp danh từ và tính từ phù hợp nữa.

Do trò chơi yêu cầu người chơi phải chủ động nghĩ về ý nghĩa của từ và tìm ra mối liên kết giữa các từ nên đây có thể là một công cụ hữu ích để luyện kỹ năng từ vựng. Ngoài ra, bằng việc tự mình tạo ra bộ thẻ bài danh từ và tính từ, bạn sẽ thực hành được nhiều hơn và học được thêm từ tiếng Anh mới.

Cách Tạo Trò “Ghép Từ”

Để tạo trò Ghép Từ, bạn sẽ cần thẻ bài chỉ mục hay các mẫu giấy nhỏ để làm thẻ. Bạn nên chọn hai màu thẻ khác nhau để phân biệt giữa thẻ danh từ và thẻ tính từ. Ví dụ, tất cả các thẻ danh từ có thể có màu đỏ và tất cả các thẻ tính từ có thể có màu xanh lục. Bạn có thể sử dụng giấy màu hoặc bút màu để phân biệt giữa hai loại thẻ. Chúng tôi cũng có kèm theo các mẫu thẻ để bạn đánh máy hoặc viết lên và in ra (xem phần “Tài Liệu Bổ Sung cho Gia Đình” bên dưới).

Để tạo thẻ tính từ, hãy yêu cầu con hoặc học sinh của bạn nghĩ ra càng nhiều tính từ tiếng Anh càng tốt. Trẻ sẽ ghi một tính từ lên mỗi thẻ tính từ. Bên dưới tính từ, trẻ nên ghi ra vài từ đồng nghĩa hoặc từ có ý nghĩa tương tự. Ví dụ, với tính từ “friendly” (thân thiện), trẻ có thể ghi các từ đồng nghĩa là “kind” (tử tế), “nice” (tốt) và “warm” (ấm áp) như được thể hiện bên dưới trong Hình 2. Nếu trẻ gặp khó khăn trong việc nghĩ ra các từ đồng nghĩa cho tính từ thì trẻ có thể tra cứu trong một từ điển đồng nghĩa, gần nghĩa trực tuyến. Có nhiều thẻ tính từ hơn thẻ danh từ sẽ giúp người chơi dễ tìm được tính từ phù hợp hơn để mô tả chính xác về danh từ đó.



Hình 2. Ví Dụ về Thẻ Tính Từ

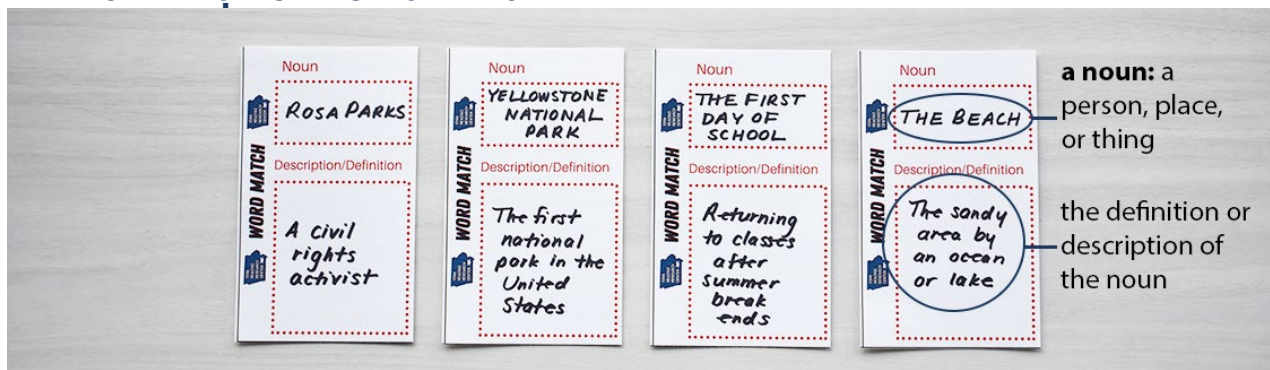


Tiếp theo, bạn có thể tạo thẻ danh từ. Hãy yêu cầu con hoặc học sinh của bạn nghĩ ra càng nhiều danh từ tiếng Anh càng tốt, ghi một danh từ lên mỗi thẻ danh từ. Để tạo ý tưởng, bạn có thể đặt những câu hỏi sau:

- Địa điểm yêu thích mà con muốn đến là đâu?
- Trong tương lai con muốn đến một số địa điểm nào?
- Ai là người con gặp mỗi ngày?
- Con muốn được gặp một số người nổi tiếng nào?
- Ai là nhân vật yêu thích của con trong sách truyện hoặc phim ảnh?
- Món ăn, môn thể thao, cuốn sách, bộ phim hay chương trình truyền hình yêu thích của con là gì?

Bên dưới danh từ trên thẻ, hãy yêu cầu con hoặc học sinh của bạn ghi mô tả hoặc định nghĩa về danh từ đó. Ví dụ, mô tả từ “the beach” (bãi biển) có thể là “the sandy area by an ocean or a lake” (vùng cát cạnh đại dương hoặc hồ nước) như trong Hình 3 bên dưới. Mô tả này sẽ hỗ trợ những người chơi còn lúng túng với một từ cho trước.

Hình 3. Ví Dụ về Thẻ Danh Từ





Lợi Ích đối với Khả Năng Đọc Viết của Trò “Ghép Từ”

Nhận Thức về Hình Vị

Hình vị (như hậu tố *-ly* trong từ “quickly” (nhanh chóng) hay hậu tố *-ed* trong từ “listened” (lắng nghe)) là các đơn vị ý nghĩa nhỏ nhất trong một từ. Ví dụ về hình vị là tiền tố (phụ tố đặt trước từ gốc hoặc từ cơ sở, “port” trong từ “transport” (vận chuyển)) và hậu tố (phụ tố đặt sau từ gốc hoặc từ cơ sở). Nhận thức về hình vị giúp học viên phát hiện các điểm tương tự về ý nghĩa giữa các từ có gốc khác nhau nhưng có cùng phụ tố (ví dụ, “quickly” và “softly” (nhẹ nhàng)) hoặc điểm khác biệt về ý nghĩa giữa các từ có cùng gốc nhưng khác phụ tố (ví dụ, “listened” và “listening” (sự lắng nghe)). Nếu học viên tiếng Anh hiểu ý nghĩa của hình vị và cách mà hình vị có thể kết hợp với nhau để tạo thành hoặc sửa từ, khả năng giải mã ý nghĩa của các từ chưa biết của họ có thể được cải thiện (Davidson, 2014).

Các chiến lược về từ vựng chú trọng vào nhận thức hình vị đã được chứng minh là đặc biệt hữu ích với học viên tiếng Anh (Brandes & McMaster, 2017). Các trò chơi so khớp từ như Ghép Từ có thể giúp người chơi chú ý hơn tới hình vị. Khi tạo các thẻ tính từ, bạn và con hoặc học sinh của bạn có thể chú ý tới các mô thức ở đuôi từ. Ví dụ, các thẻ tính từ có thể sử dụng kiểu đuôi tương tự nhau như *-ous*, *-ful*, *-ical*, và *-able*. Thẻ danh từ có thể kết thúc bằng *-ist*, *-er* hoặc *-ian*. Thu hút sự chú ý tới những hậu tố này khi chơi. Ví dụ, bạn có thể hỏi:

I see you wrote the word “chemist”—what other words end in -ist?

Người chơi có thể nghĩ đến các từ như “hairstylist” (nhà tạo mẫu tóc), “bicyclist” (người đi xe đạp) và “journalist” (nhà báo). Sau khi họ xác định được các từ tương tự nhau, hãy yêu cầu họ tìm điểm tương đồng giữa các từ này. Câu trả lời có thể là:

All of the words that end in -ist are people who work with certain things.

Bạn có thể bổ trợ cho định nghĩa này bằng cách chỉ ra rằng những sự vật mà người ta sử dụng được thấy trong phần gốc của từ. Ví dụ, bỏ đi hậu tố *-ist* khỏi từ như “hairstylist” (nhà tạo mẫu tóc) thì sẽ còn lại một từ trông rất giống với “hairstyle” (kiểu tóc). Điều này có nghĩa là nhà tạo mẫu tóc là người làm việc với các kiểu tóc. Họ là người làm công việc cắt tóc tại một tiệm cắt tóc. Thu hút sự chú ý tới hình vị trong từ có thể giúp học viên ngôn ngữ tự suy ra ý nghĩa của từ (Davidson, 2014).

Khi bạn tìm thấy mô thức ở đuôi từ, bạn có thể tạo một từ điển hậu tố (xem “Tài Liệu Bổ Sung cho Gia Đình” bên dưới) như từ điển trong Hình 4. Thêm một đuôi từ vào cột “Hậu Tố” và ghi lại ví dụ về các từ chứa đuôi từ đó vào cột “Ví Dụ”. Trong cột “Từ Loại”, hãy xác định xem các

iowareadingresearch.org

từ ở đó là tính từ hay danh từ. Cuối cùng, dựa trên danh sách ví dụ của bạn, hãy thử tìm hiểu ý nghĩa của hình vị trong cột “Ý Nghĩa”.

Hình 4. Ví Dụ về Từ Điển Hậu Tố

Hậu Tố	Ví Dụ	Đoạn Hội Thoại	Ý Nghĩa
-ous	dangerous, curious, ridiculous	tính từ	đầy cái gì đó
-ful	useful, respectful, beautiful	tính từ	đầy cái gì đó
-ical	historical, chemical, practical	tính từ	của cái gì đó
-ist	hairstylist, bicyclist, journalist	danh từ	ai đó làm việc với cái gì đó
-er	teacher, dancer, writer	danh từ	ai đó làm một hoạt động nhất định
-ian	librarian, comedian, historian	danh từ	ai đó làm việc với cái gì đó

Kết Nối với Kiến Thức Nền Tảng

Các lý thuyết tâm lý học cho rằng học viên đóng một vai trò tích cực trong việc xây dựng ý nghĩa bằng cách gắn từ mới với kinh nghiệm và kiến thức nền tảng của chính họ (Carrell & Eisterhold, 1983). Kiến thức nền tảng phát huy tác dụng khi chúng ta được yêu cầu kết nối một từ mới với các từ đồng nghĩa và trái nghĩa tương ứng. Khi trẻ tạo các thẻ tính từ, hãy yêu cầu con hoặc học sinh của bạn viết càng nhiều từ đồng nghĩa càng tốt cho mỗi tính từ. Ghi các từ đồng nghĩa với từ trên thẻ sẽ hỗ trợ những người chơi có thể không quen với một từ cụ thể bằng cách liên kết từ đó với các từ mà họ đã biết là có ý nghĩa tương tự.

Việc tự tạo bộ thẻ danh từ và tính từ của bạn cũng có thể giúp bạn và con hoặc học sinh của bạn phát triển kiến thức văn hóa về cộng đồng của bạn. Khi tạo thẻ danh từ, hãy cân nhắc thêm một số người, địa điểm hay sự vật quan trọng có liên quan tới cộng đồng của bạn. Hãy nghĩ tới các địa điểm yêu thích mà bạn muốn tới ở thị trấn của bạn (ví dụ: nhà hàng, công viên, cửa hàng bách hóa và nhà hát) hay một số địa điểm mà bạn muốn tới thăm trong tương lai. Ghép Từ đặc biệt thú vị khi bạn có thể kết nối với cuộc sống của chính mình. Làm vậy sẽ giúp người chơi cá nhân hóa và nắm vững ý nghĩa của từ, điều này được cho là có lợi cho việc học từ (Townsend, 2009).



Kết Nối Xã Giao

Có bằng chứng cho thấy tương tác và cộng tác xã giao có thể hỗ trợ phát triển từ vựng ngôn ngữ thứ hai (Kim, 2008). Từ đó suy ra rằng học viên tiếng Anh nên tham gia vào các buổi thảo luận về từ vựng và cộng tác với nhau khi định nghĩa từ. Trò chơi so khớp từ như trò Ghép Từ sẽ khuyến khích người chơi tham gia tranh luận về từ mà họ chọn. Ví dụ, sau khi một người chơi đề xuất một cặp danh từ và tính từ, hãy dành cho người chơi đó một phút để họ giải trình về lựa chọn của mình. Yêu cầu người chơi giải thích lý do thể tính từ được xác định là lựa chọn khớp phù hợp với danh từ. Thông qua những buổi thảo luận này, người chơi có thể hiểu hơn về các đặc trưng của việc sử dụng từ—khi nào thì thích hợp và khi nào thì không thích hợp.

Xây dựng vốn từ vựng thường là một nhiệm vụ tốn nhiều công sức. Tuy nhiên, việc sử dụng trò chơi với vai trò chiến lược học từ vựng tại nhà và trên lớp như hoạt động ngoại khóa hỗ trợ việc giảng dạy chi tiết trên lớp có thể giúp quá trình này trở nên thú vị hơn. Việc tạo và chơi các trò chơi học từ vựng cùng nhau sẽ khiến cho trải nghiệm trở nên đáng nhớ hơn và ý nghĩa hơn.

Tài Liệu Tham Khảo

Brandes, D. R., & McMaster, K. L. (2017). A review of morphological analysis strategies on vocabulary outcomes with ELLs. *Insights Into Learning Disabilities*, 14(1), 53–72.

<https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1165732.pdf>

Carrell, P. L., & Eisterhold, J. C. (1983). Schema theory and ESL reading pedagogy. *TESOL Quarterly*, 17, 553–573. <https://doi.org/10.2307/3586613>

Davidson, S. J. (2014). *Morphological analysis training for English language learners with reading difficulties* [Doctoral dissertation, University of California Riverside]. ProQuest Dissertations Publishing. <https://escholarship.org/uc/item/70c919st>

Kim, Y. (2008). The contribution of collaborative and individual tasks to the acquisition of L2 vocabulary. *The Modern Language Journal*, 92(1), 114–130.

<http://www.jstor.org/stable/25172996>

Townsend, D. (2009). Building academic vocabulary in after-school settings: Games for growth with middle school English-language learners. *Journal of Adolescent & Adult Literacy*, 53, 242–251. <https://doi.org/10.1598/JAAL.53.3.5>

