

SỬ DỤNG TRÒ CHƠI TRONG DẠY HỌC TIẾNG PHÁP TRÌNH ĐỘ A1-A2: KINH NGHIỆM TỪ THỰC TIỄN GIẢNG DẠY

DƯƠNG THỊ QUỲNH NGÀ
Khoa Ngoại ngữ, Đại học Bách khoa Hà Nội

Nhận bài ngày 30/3/2026. Sửa chữa xong 05/5/2026. Duyệt đăng 17/5/2026.

Abstract

In the context of competency-based language education and the action-oriented approach, games are increasingly recognized as an effective pedagogical tool in foreign language classrooms. At the A1- A2 levels, where learners often have limited vocabulary and communicative abilities, game-based activities help reduce anxiety, enhance motivation, and provide meaningful opportunities for language practice. This article presents several theoretical foundations regarding the use of games in foreign language teaching and shares teaching experiences from French A1-A2 classes. Based on classroom practice, the study analyzes different types of games that support specific language-learning objectives and proposes ways of integrating them effectively to improve the teaching and learning of French.

Keywords: Action-oriented approach, foreign language teaching, French A1-A2, language games, learner motivation.

1. Đặt vấn đề

Trong những năm gần đây, việc đổi mới phương pháp giảng dạy ngoại ngữ đã trở thành một yêu cầu quan trọng nhằm đáp ứng những thay đổi của giáo dục hiện đại. Người học ngày nay không còn được xem là những đối tượng tiếp nhận kiến thức một cách thụ động mà được đặt vào vị trí trung tâm của quá trình học tập. Trong bối cảnh đó, giáo viên cần thiết kế các hoạt động học tập tạo điều kiện để người học tham gia tích cực, tương tác thường xuyên và vận dụng ngôn ngữ trong những tình huống có ý nghĩa. Đối với các lớp ngoại ngữ trình độ sơ cấp A1- A2, việc duy trì động lực học tập và tạo cơ hội giao tiếp cho người học là một thách thức không nhỏ. Ở giai đoạn này, người học thường có vốn từ vựng hạn chế, khả năng diễn đạt còn đơn giản và dễ xuất hiện tâm lý sợ sai khi sử dụng ngoại ngữ. Nếu hoạt động dạy học chỉ tập trung vào việc học thuộc từ vựng hoặc luyện tập ngữ pháp theo cách truyền thống, người học dễ cảm thấy nhàm chán và thiếu hứng thú. Trong bối cảnh đó, trò chơi ngôn ngữ (jeux pédagogiques) được xem là một trong những công cụ sư phạm hiệu quả giúp tạo môi trường học tập tích cực và thân thiện. Nhiều nghiên cứu trong lĩnh vực didactique du FLE đã chỉ ra rằng trò chơi không chỉ tạo hứng thú mà còn góp phần phát triển năng lực giao tiếp, tăng cường khả năng ghi nhớ và thúc đẩy tương tác giữa người học. Các hoạt động trò chơi còn phù hợp với tinh thần của đường hướng hành động khi đặt người học vào những nhiệm vụ cụ thể đòi hỏi sự hợp tác, trao đổi và giải quyết vấn đề. Từ thực tiễn giảng dạy Tiếng Pháp trình độ A1-A2, tác giả đã thường xuyên sử dụng nhiều dạng trò chơi khác nhau nhằm hỗ trợ việc học từ vựng, ngữ pháp, phát triển kỹ năng giao tiếp và tăng cường sự tham gia của SV. Bài viết này trình bày một số cơ sở lý luận liên quan đến việc sử dụng trò chơi trong giảng dạy ngoại ngữ, đồng thời chia sẻ kinh nghiệm triển khai các hoạt động trò chơi trong lớp học Tiếng Pháp trình độ A1-A2.

2. Nội dung nghiên cứu

2.1. Tiếp cận năng lực, đường hướng hành động và trò chơi ngôn ngữ trong giảng dạy Tiếng Pháp trình độ sơ cấp

Một trong những xu hướng nổi bật của giáo dục ngoại ngữ trong những thập niên gần đây là sự

Email: nga.duongthiquynh@hust.edu.vn

chuyển dịch từ mục tiêu truyền thụ kiến thức sang mục tiêu phát triển năng lực. Sự thay đổi này phản ánh yêu cầu ngày càng cao đối với khả năng vận dụng ngôn ngữ trong các tình huống thực tế, thay vì chỉ dừng lại ở việc nắm vững hệ thống từ vựng và các quy tắc ngữ pháp. Theo cách tiếp cận năng lực, việc học ngoại ngữ không được đánh giá thông qua lượng kiến thức mà người học ghi nhớ mà thông qua khả năng huy động kiến thức, kỹ năng và thái độ để thực hiện thành công một nhiệm vụ trong những bối cảnh xác định. Năng lực được hình thành từ quá trình huy động và phối hợp nhiều nguồn lực nhằm giải quyết một tình huống có ý nghĩa đối với người học. Năng lực được thể hiện thông qua khả năng vận dụng hiệu quả những nguồn lực đó trong các bối cảnh xác định và gắn với hành động thực tiễn (Miled M., 2005, Roegiers X., 2012). Cách tiếp cận năng lực cũng tạo cơ sở cho nhiều đổi mới trong lĩnh vực dạy học ngoại ngữ, trong đó nổi bật là đường hướng hành động được đề xuất trong Khung tham chiếu chung châu Âu về ngôn ngữ. Theo định hướng này, người học ngoại ngữ được nhìn nhận như những tác nhân xã hội tham gia vào các hoạt động giao tiếp nhằm thực hiện những nhiệm vụ cụ thể trong đời sống cá nhân, học tập hoặc nghề nghiệp (Conseil de l'Europe, 2021). Từ góc độ đó, ngôn ngữ không còn là đối tượng học tập đơn thuần mà trở thành công cụ để hành động, tương tác và hợp tác với người khác.

Trong đường hướng hành động, nhiệm vụ giữ vai trò trung tâm của quá trình học tập. Người học được đặt vào những tình huống gắn với thực tiễn và phải huy động các nguồn lực ngôn ngữ, văn hóa cũng như kinh nghiệm cá nhân để đạt được mục tiêu đề ra. Các hoạt động như tìm kiếm thông tin, trao đổi ý kiến, giải quyết vấn đề hoặc hợp tác theo nhóm đều được xem là những hình thức học tập hiệu quả vì cho phép người học sử dụng ngôn ngữ trong hành động thay vì chỉ luyện tập ngôn ngữ như một hệ thống ký hiệu tách biệt (Coste D., 2009), (Puren C., 2014). Thông qua việc thực hiện nhiệm vụ, người học từng bước phát triển năng lực giao tiếp đồng thời hình thành khả năng thích ứng với những tình huống đa dạng trong môi trường học tập và đời sống xã hội. Đối với trình độ A1-A2, việc vận dụng đường hướng hành động cần được điều chỉnh phù hợp với đặc điểm của người học. Ở giai đoạn này, vốn từ vựng và khả năng diễn đạt còn hạn chế, trong khi sự tự tin khi sử dụng ngoại ngữ chưa thực sự được hình thành. Do đó, các hoạt động học tập cần dựa trên những chủ đề quen thuộc như bản thân, gia đình, nghề nghiệp, nhà ở, mua sắm hoặc các hoạt động hằng ngày. Trong khung lý thuyết đó, trò chơi ngôn ngữ có thể được xem là một hình thức tổ chức nhiệm vụ phù hợp với tinh thần của tiếp cận năng lực và đường hướng hành động. Mỗi trò chơi đều đặt ra một mục tiêu cụ thể mà người học cần đạt được thông qua việc sử dụng ngôn ngữ. Để hoàn thành nhiệm vụ, người học phải quan sát, suy luận, trao đổi thông tin, đưa ra quyết định hoặc hợp tác với người khác. Chính đặc điểm này giúp trò chơi trở thành một công cụ phù hợp để phát triển năng lực giao tiếp trong lớp học Tiếng Pháp trình độ sơ cấp.

2.2. Trò chơi ngôn ngữ trong giảng dạy Tiếng Pháp trình độ A1- A2

Trong số các hình thức tổ chức hoạt động học tập được sử dụng trong lớp học ngoại ngữ, trò chơi ngôn ngữ giữ một vị trí đặc biệt nhờ khả năng kết hợp giữa mục tiêu học tập và yếu tố hứng thú. Các trò chơi giao tiếp thường được xây dựng trên cơ sở trao đổi thông tin, giải quyết nhiệm vụ hoặc phối hợp hành động giữa những người tham gia. Trong quá trình đó, ngôn ngữ trở thành công cụ để đạt được mục tiêu của hoạt động thay vì chỉ là đối tượng luyện tập (Weiss F., 1983). Trong dạy học ngoại ngữ, trò chơi không được hiểu đơn thuần như một hoạt động giải trí được đưa vào lớp học nhằm thay đổi không khí học tập. Điểm khác biệt cơ bản giữa trò chơi và các bài tập truyền thống nằm ở chỗ người học tham gia hoạt động vì mục tiêu hoàn thành nhiệm vụ, trong khi việc học ngôn ngữ diễn ra như một hệ quả của quá trình đó. Sự kết hợp giữa mục tiêu học tập và động cơ nội tại chính là yếu tố tạo nên giá trị sư phạm của trò chơi trong lớp học ngoại ngữ (Weiss F., 1983), (Silva H., 2008). Giá trị sư phạm của trò chơi không chỉ nằm ở tính hấp dẫn mà còn ở khả năng tạo dựng môi trường học tập tích cực. Khi tham gia vào các hoạt động mang tính trò chơi, người học thường tập trung vào việc hoàn thành nhiệm vụ hơn là lo lắng về độ chính xác tuyệt đối của ngôn ngữ. Điều này góp phần làm giảm áp lực tâm lý vốn thường xuất hiện trong quá trình học ngoại ngữ, đặc biệt ở những người mới bắt đầu học tiếng Pháp. Việc được thử nghiệm, mắc lỗi và điều chỉnh trong một môi trường thân thiện giúp người học tự tin hơn khi giao tiếp và duy trì động lực học tập trong thời gian dài (Silva H., 2008). Đối với người học ở trình độ A1-A2, việc sử dụng trò chơi còn đáp ứng những nhu cầu đặc thù của giai đoạn

đầu học ngoại ngữ. Ở trình độ này, người học thường gặp khó khăn trong việc duy trì sự chú ý, ghi nhớ vốn từ vựng mới và vượt qua tâm lý e ngại khi giao tiếp. Những hoạt động có tính tương tác cao, thời lượng ngắn và mục tiêu rõ ràng giúp giảm tải áp lực nhận thức, đồng thời tạo điều kiện để người học thực hành ngôn ngữ nhiều lần trong một khoảng thời gian ngắn. Bên cạnh đó, cảm giác thành công khi hoàn thành nhiệm vụ trong trò chơi góp phần củng cố sự tự tin và duy trì hứng thú học tập, hai yếu tố có ảnh hưởng quan trọng đến hiệu quả học ngoại ngữ ở giai đoạn sơ cấp (Silva H., 2008).

Một đóng góp quan trọng khác của trò chơi là khả năng thúc đẩy tương tác giữa người học. Các hoạt động theo cặp hoặc theo nhóm đòi hỏi người tham gia phải đặt câu hỏi, trao đổi thông tin, giải thích, phản hồi và phối hợp với nhau để đạt được kết quả chung. Những tương tác này tạo nên môi trường giao tiếp thực sự trong lớp học, nơi ngôn ngữ được sử dụng như công cụ để thương lượng ý nghĩa và giải quyết nhiệm vụ. Đây cũng là điều kiện thuận lợi để phát triển năng lực giao tiếp và kỹ năng hợp tác, hai thành tố quan trọng trong dạy học ngoại ngữ hiện đại (Cuq J.-P., Gruca I., 2017).

Trong môi trường học tập theo định hướng giao tiếp, tương tác không chỉ là phương tiện thực hành ngôn ngữ mà còn là điều kiện để xây dựng tri thức. Thông qua quá trình trao đổi và hợp tác, người học liên tục điều chỉnh cách diễn đạt, kiểm chứng mức độ hiểu biết của bản thân và tiếp nhận những cách sử dụng ngôn ngữ mới từ bạn học. Các trò chơi theo cặp hoặc theo nhóm tạo ra nhiều cơ hội cho dạng tương tác này hơn so với các hình thức luyện tập cá nhân. Nhờ đó, lớp học trở thành một không gian giao tiếp thực sự, nơi người học vừa là người tiếp nhận vừa là người tạo ra thông tin, góp phần làm tăng tính xác thực của hoạt động ngôn ngữ (Cuq J.-P., Gruca I., 2017). Đối với việc học từ vựng, trò chơi mang lại lợi thế đáng kể nhờ khả năng tạo ra nhiều lần tiếp xúc với cùng một đơn vị ngôn ngữ trong các ngữ cảnh khác nhau. Quá trình ghi nhớ trở nên hiệu quả hơn khi người học được trực tiếp thao tác với từ ngữ thông qua các hoạt động như ghép cặp, phân loại, truy tìm thông tin, giải ô chữ hoặc đoán từ. Những hoạt động này không chỉ giúp ghi nhớ hình thức ngôn ngữ mà còn góp phần xây dựng mối liên hệ giữa từ vựng và ngữ cảnh sử dụng (Silva H., 2008). Một trong những ưu điểm nổi bật của trò chơi là khả năng tạo ra nhiều cơ hội tái sử dụng kiến thức trong các ngữ cảnh khác nhau. Trong quá trình học ngoại ngữ, việc tiếp xúc một lần với một đơn vị ngôn ngữ thường chưa đủ để hình thành khả năng ghi nhớ lâu dài. Người học cần được gặp lại và sử dụng lại từ vựng hoặc cấu trúc ngôn ngữ trong nhiều tình huống khác nhau trước khi có thể vận dụng một cách tự nhiên. Các trò chơi như ghép cặp, truy tìm thông tin, đoán từ hoặc hoàn thành nhiệm vụ cho phép quá trình tái sử dụng này diễn ra một cách tự nhiên và ít mang tính áp đặt hơn so với các bài tập luyện tập lặp lại. Đây cũng là nguyên tắc được khai thác trong "Le français avec des jeux et des activités" nơi cùng một trường từ vựng thường được huy động qua nhiều dạng hoạt động khác nhau nhằm củng cố việc tiếp thu ngôn ngữ (Tibert S., 2003). Bên cạnh từ vựng, trò chơi còn là phương tiện hiệu quả để hỗ trợ việc học ngữ pháp. Thay vì tiếp cận các quy tắc ngữ pháp theo hướng ghi nhớ máy móc, người học được đặt vào những tình huống đòi hỏi phải nhận diện, lựa chọn hoặc vận dụng cấu trúc phù hợp để hoàn thành nhiệm vụ. Nhờ đó, các hiện tượng ngữ pháp được tiếp cận thông qua chức năng giao tiếp của chúng trong ngữ cảnh cụ thể. Cách tổ chức này phù hợp với quan điểm cho rằng việc học ngữ pháp cần gắn với hoạt động sử dụng ngôn ngữ có ý nghĩa, giúp người học hiểu được giá trị giao tiếp của các cấu trúc ngôn ngữ thay vì chỉ nắm vững quy tắc hình thức (Cuq J.-P., Gruca I., 2017). Ngoài những lợi ích liên quan đến ngôn ngữ, trò chơi còn góp phần xây dựng môi trường học tập lấy người học làm trung tâm. Trong quá trình tham gia hoạt động, người học thường xuyên đưa ra quyết định, lựa chọn chiến lược, giải quyết vấn đề và đánh giá kết quả của bản thân. Đồng thời, sự đa dạng của các loại hình trò chơi cũng tạo điều kiện để giáo viên linh hoạt lựa chọn hoạt động phù hợp với mục tiêu bài học, trình độ của người học và điều kiện thực tế của lớp học.

Từ những phân tích trên có thể thấy rằng giá trị của trò chơi trong dạy học ngoại ngữ không nằm ở yếu tố giải trí đơn thuần mà ở khả năng tạo ra các tình huống hành động, tương tác và sử dụng ngôn ngữ có ý nghĩa. Khi được lựa chọn và tổ chức phù hợp, trò chơi trở thành một phương tiện hỗ trợ hiệu quả cho việc phát triển năng lực giao tiếp, đặc biệt đối với người học ở trình độ A1-A2, nơi nhu cầu tạo động lực và tăng cường cơ hội thực hành ngôn ngữ đóng vai trò quan trọng trong quá trình học tập.

2.3. Khai thác trò chơi nhằm phát triển năng lực ngôn ngữ ở trình độ A1-A2

Kinh nghiệm giảng dạy tại các lớp tiếng Pháp trình độ A1- A2 cho thấy trò chơi có thể được khai thác ở nhiều giai đoạn khác nhau của quá trình dạy học, từ hình thành kiến thức mới đến củng cố, luyện tập và đánh giá. Tùy theo mục tiêu ngôn ngữ của từng bài học, giáo viên có thể lựa chọn những dạng trò chơi phù hợp nhằm phát triển từ vựng, củng cố ngữ pháp, tăng cường tương tác hoặc nâng cao động lực học tập của người học.

2.3.1. Hỗ trợ ghi nhớ và tái sử dụng vốn từ vựng

Đối với trình độ A1-A2, việc hình thành vốn từ vựng là điều kiện quan trọng để phát triển năng lực giao tiếp. Tuy nhiên, người học thường gặp khó khăn trong việc ghi nhớ và tái sử dụng từ ngữ nếu chỉ học theo hình thức truyền thống. Trong bối cảnh đó, trò chơi tạo cơ hội cho người học tiếp xúc nhiều lần với từ vựng trong các ngữ cảnh khác nhau, góp phần tăng khả năng ghi nhớ và vận dụng. Trong thực tiễn giảng dạy, các trò chơi dựa trên trí nhớ, quan sát hoặc suy luận như hoạt động nhận diện từ khóa, ô chữ, câu đố hay truy tìm thông tin thường mang lại hiệu quả tích cực đối với các chủ đề quen thuộc như đồ vật, thực phẩm, nghề nghiệp, quốc tịch hoặc hoạt động hằng ngày. Một số hoạt động khác dựa trên nguyên tắc tích lũy và lặp lại từ vựng cũng được khai thác hiệu quả trong lớp học. Người học phải ghi nhớ thông tin do bạn học cung cấp, sau đó bổ sung thêm dữ liệu mới để tiếp tục hoạt động. Thông qua quá trình lặp lại và mở rộng này, vốn từ vựng được huy động nhiều lần trong một khoảng thời gian ngắn, góp phần tăng cường khả năng ghi nhớ và tái sử dụng trong giao tiếp.

2.3.2. Củng cố kiến thức ngữ pháp thông qua hành động

Bên cạnh từ vựng, trò chơi là một phương tiện hiệu quả giúp người học củng cố kiến thức ngữ pháp thông qua hành động. Đối với trình độ A1- A2, các nội dung như giống danh từ, mạo từ, số đếm hoặc cấu trúc câu đơn giản thường được khai thác dưới hình thức trò chơi phản xạ nhanh, phân loại hoặc ghép nối thông tin. Thay vì thực hiện các bài tập truyền thống, người học phải lựa chọn và vận dụng cấu trúc phù hợp để hoàn thành nhiệm vụ trong một khoảng thời gian nhất định. Chẳng hạn, các hoạt động ghép danh từ với mạo từ tương ứng hoặc lựa chọn đúng mạo từ đi kèm tên quốc gia giúp người học sử dụng kiến thức ngữ pháp trong ngữ cảnh cụ thể. Nhờ đó, trọng tâm được chuyển từ ghi nhớ quy tắc sang vận dụng ngôn ngữ trong giao tiếp, góp phần nâng cao khả năng sử dụng tiếng Pháp trong thực tiễn.

2.3.3. Tăng cường tương tác và phát triển năng lực giao tiếp

Một trong những mục tiêu quan trọng của trình độ A1-A2 là phát triển khả năng tương tác trong các tình huống giao tiếp đơn giản. Để đạt được mục tiêu này, người học cần thường xuyên tham gia các hoạt động trao đổi thông tin, hỏi - đáp và hợp tác với người khác. Trong lớp học, các trò chơi như tìm kiếm thông tin, phỏng vấn hoặc đoán nhân vật tạo cơ hội để người học sử dụng các cấu trúc ngôn ngữ cơ bản nhằm giới thiệu bản thân, mô tả người khác hoặc hỏi thông tin cá nhân trong những bối cảnh gần gũi với đời sống hằng ngày. Một số hoạt động còn yêu cầu người học suy luận, phát hiện thông tin sai hoặc phối hợp với bạn học để giải quyết nhiệm vụ. Qua đó, giao tiếp không chỉ là phương tiện thực hành ngôn ngữ mà còn là công cụ để xử lý thông tin và đạt mục tiêu chung, phù hợp với tinh thần của đường hướng hành động.

2.3.4. Tạo động lực học tập và nâng cao mức độ tham gia của người học

Ngoài việc hỗ trợ phát triển năng lực ngôn ngữ, trò chơi còn góp phần duy trì động lực học tập và tăng mức độ tham gia của người học, đặc biệt ở trình độ A1-A2 khi nhiều người còn thiếu tự tin trong giai đoạn đầu học ngoại ngữ. Thực tế cho thấy các hoạt động mang tính thử thách, hợp tác hoặc thi đua thường tạo bầu không khí học tập sôi nổi hơn so với các hình thức luyện tập truyền thống. Khi sự chú ý được chuyển từ việc tránh mắc lỗi sang hoàn thành nhiệm vụ, người học có xu hướng tham gia tích cực hơn vào các hoạt động giao tiếp. Đồng thời, cảm giác thành công và sự đóng góp vào kết quả chung của nhóm giúp củng cố sự tự tin và hứng thú học tập. Bên cạnh đó, việc kết hợp đa dạng các

trò chơi ghi nhớ, suy luận, giao tiếp và hợp tác cho phép giáo viên linh hoạt điều chỉnh hoạt động phù hợp với mục tiêu bài học và đặc điểm lớp học. Từ thực tiễn giảng dạy có thể thấy rằng giá trị của trò chơi không nằm ở yếu tố giải trí mà ở khả năng tạo ra những tình huống sử dụng ngôn ngữ có ý nghĩa, qua đó tăng cường tương tác và nâng cao hiệu quả học tập của người học tiếng Pháp trình độ A1- A2.

2.3.5. Một số lưu ý khi tổ chức trò chơi trong lớp học Tiếng Pháp trình độ A1-A2

Mặc dù trò chơi mang lại nhiều lợi ích trong việc phát triển năng lực giao tiếp và tạo động lực học tập, hiệu quả của hoạt động này phụ thuộc đáng kể vào cách thức tổ chức của giáo viên. Việc sử dụng trò chơi không đơn thuần là đưa một hoạt động vui chơi vào lớp học mà cần được thiết kế phù hợp với mục tiêu sư phạm của bài học. Điều này đòi hỏi giáo viên phải cân nhắc đồng thời nội dung ngôn ngữ, đặc điểm của người học cũng như điều kiện tổ chức lớp học để bảo đảm trò chơi thực sự hỗ trợ quá trình học tập. Trước hết, việc lựa chọn trò chơi cần gắn với mục tiêu ngôn ngữ cụ thể như hình thành hoặc củng cố từ vựng, luyện tập ngữ pháp, phát triển kỹ năng tương tác hoặc tăng cường phản xạ giao tiếp. Đồng thời, mức độ phức tạp của hoạt động phải phù hợp với trình độ người học. Đối với trình độ A1-A2, luật chơi nên đơn giản, nhiệm vụ rõ ràng và thời lượng hợp lý để người học tập trung vào việc sử dụng tiếng Pháp thay vì tìm hiểu cách chơi. Bên cạnh đó, giáo viên cần chuẩn bị đầy đủ hướng dẫn, ví dụ minh họa hoặc tài liệu hỗ trợ giúp người học nhanh chóng nắm bắt yêu cầu của hoạt động.

Ngoài việc lựa chọn hoạt động phù hợp, trò chơi cần được bố trí ở thời điểm thích hợp trong tiến trình bài học. Giáo viên có thể sử dụng trò chơi ở đầu giờ để khởi động, trong quá trình học để luyện tập kiến thức mới hoặc cuối giờ nhằm củng cố và đánh giá mức độ tiếp thu của người học. Sau mỗi hoạt động, cần dành thời gian tổng kết, sửa lỗi và nhấn mạnh các nội dung ngôn ngữ quan trọng nhằm bảo đảm sự gắn kết giữa trò chơi và mục tiêu học tập. Ngoài ra, cần duy trì sự cân bằng giữa cạnh tranh và hợp tác, đồng thời đa dạng hóa các loại hình trò chơi để tạo cơ hội cho mọi người học tham gia. Việc luân phiên giữa các hoạt động cá nhân, theo cặp và theo nhóm không chỉ giúp duy trì hứng thú học tập mà còn đáp ứng những phong cách học tập khác nhau. Khi được lựa chọn và tổ chức phù hợp, trò chơi không chỉ nâng cao hiệu quả học tập mà còn góp phần xây dựng môi trường học tập tích cực, khuyến khích người học sử dụng tiếng Pháp một cách tự nhiên và chủ động.

3. Kết luận

Trong bối cảnh đổi mới phương pháp giảng dạy ngoại ngữ theo định hướng phát triển năng lực và đường hướng hành động, trò chơi ngày càng được khẳng định là một công cụ sư phạm hiệu quả trong lớp học Tiếng Pháp không chỉ tạo hứng thú và động lực học tập, các hoạt động trò chơi còn giúp người học sử dụng ngôn ngữ trong những tình huống giao tiếp có ý nghĩa, qua đó phát triển năng lực tương tác, hợp tác và vận dụng kiến thức vào thực tiễn. Từ cơ sở lý luận của tiếp cận năng lực, đường hướng hành động và các nghiên cứu về trò chơi trong dạy học ngoại ngữ, có thể thấy trò chơi không đơn thuần là hoạt động giải trí mà là một hình thức tổ chức nhiệm vụ học tập. Thông qua các hoạt động ghi nhớ từ vựng, củng cố ngữ pháp, trao đổi thông tin, giải quyết vấn đề hoặc hợp tác theo nhóm, người học được tham gia tích cực vào quá trình học tập và có thêm cơ hội sử dụng tiếng Pháp trong lớp học. Thực tiễn giảng dạy Tiếng Pháp trình độ A1-A2 cho thấy việc khai thác trò chơi ngôn ngữ mang lại nhiều tác động tích cực. Các hoạt động này góp phần tăng mức độ tham gia của người học, tạo môi trường giao tiếp thân thiện, hỗ trợ ghi nhớ kiến thức và củng cố sự tự tin khi sử dụng ngoại ngữ. Đồng thời, sự đa dạng của các loại hình trò chơi cho phép giáo viên linh hoạt lựa chọn hoạt động phù hợp với mục tiêu bài học và điều kiện tổ chức lớp học. Tuy nhiên, hiệu quả của trò chơi phụ thuộc nhiều vào cách thiết kế và tổ chức của giáo viên. Việc lựa chọn hoạt động phù hợp với mục tiêu ngôn ngữ, trình độ người học và thời lượng lớp học là yếu tố quyết định để đảm bảo giá trị sư phạm của trò chơi. Vì vậy, trò chơi cần được tích hợp như một phương tiện hỗ trợ học tập trong tiến trình dạy học thay vì chỉ mang tính giải trí. Trong bối cảnh người học ngày càng được đặt vào vị trí trung tâm của quá trình đào tạo, việc khai thác hợp lý các trò chơi ngôn ngữ có thể trở thành một hướng tiếp cận hiệu quả nhằm nâng cao chất lượng dạy học Tiếng Pháp trình độ sơ cấp. Những kinh nghiệm được trình bày trong bài

viết hy vọng sẽ cung cấp thêm các gợi ý thực tiễn cho giáo viên trong việc xây dựng các lớp học năng động, tương tác và phù hợp với yêu cầu đổi mới giáo dục hiện nay.

Tài liệu tham khảo

- Conseil de l'Europe (2021). *Cadre européen commun de référence pour les langues : apprendre, enseigner, évaluer - Volume complémentaire*. Conseil de l'Europe, Strasbourg.
- Coste D. (2009). *Le Cadre européen commun de référence pour les langues : contexte, objectifs et usages*. Conseil de l'Europe, Strasbourg.
- Cuq J.-P., Gruca I. (2017). *Cours de didactique du français langue étrangère et seconde*. Presses Universitaires de Grenoble, Grenoble.
- Miled M. (2005). *L'approche par compétences dans l'enseignement des langues*. Centre National Pédagogique, Tunis.
- Puren C. (2014). *La perspective actionnelle et l'approche par les tâches en didactique des langues-cultures*. Éditions Maison des Langues, Paris.
- Roegiers X. (2012). *Quelles réformes pédagogiques pour l'enseignement supérieur?*. De Boeck Université, Bruxelles.
- Silva H. (2008). *Le jeu en classe de langue*. CLE International, Paris.
- Tibert S. (2003). *Le français avec des jeux et des activités - Niveau élémentaire*. ELI, Recanati.
- Weiss F. (1983). *Jeux et activités communicatives dans la classe de langue*. Hachette, Paris.

TƯ TƯỞNG THÂN DÂN TRONG THƠ NGUYỄN TRÃI...

Tiếp theo trang 68

4. Kết luận

Dù là bậc đại nho với tinh thần dẫn thân cứu đời không mệt mỏi nhưng tiên sinh cũng có lúc thừa nhận ông vốn thích cuộc sống câu cá và cày ruộng nơi thôn dã: *Khứ phạ phồn hoa đạp nhuyển trần*,/ *Nhất lê nhàm bạn khả tàng thân* - 去怕繁花沓軟塵, 一犁岩畔可藏身 (Bỏ đi vì sợ dẫm phải bụi mềm của chốn phồn hoa, / Với một lưỡi cày bên núi cũng có thể ẩn thân) và *Ta dư cửu bị Nho quan ngộ*,/ *Bản thị canh nhân điều tịch nhân* - 嗟余久被儒冠誤, 本是耕閒釣寂人 (Thương ta bấy lâu bị cái mũ nhà nho làm lầm lỡ, / Vốn ta là kẻ cày trong nhàn hạ, câu ở nơi thanh vắng - Đề Từ Trọng Phủ Canh Ẩn đường). Ông nhiều lần nhắc tới thánh thơ Đỗ Phủ vì cảm thấy đồng cảm sâu sắc: *Trần Bình tự tín năng vi tể*,/ *Đỗ Phủ thù y liên dĩ ngộ thân* - 陳平自信能為宰, 杜甫誰憐已誤身 (Trần Bình tự tin có thể làm tể tướng, / Đỗ Phủ ai thương đã lầm lẫn mà khổ thân- Mạn thành kỳ nghị). Nguyễn Trãi thông minh đỉnh ngộ, tài hoa trác tuyệt sao chẳng biết công thành thân thoái có thể giữ thân: *Lấy đầu xuất, xử lộn hai bề*,/ *Được thú làm quan, mất thú quê* (Tự thán bài 39) nhưng là vì tấm lòng vì nước vì dân của ông khiến ông tiếp tục hăng hái dẫn thân cho dù tuổi đã cao. Dân theo cách gọi của Nguyễn Trãi là “manh lệ”, “xích tử”, “lê dân”, “thương sinh”, “sinh linh”. Đây là cái nhìn mới mẻ, thể hiện một quan niệm rất tiến bộ về nhân dân mà trước đó chưa một tác giả nào đề cập đến và nói nhiều như Nguyễn Trãi đã nói trong thơ văn của ông “theo thống kê của GS. Đinh Gia Khánh (2000) thì danh từ “dân” được Nguyễn Trãi dùng trong thơ văn đến 155 lần” (Nguyễn Công Lý, 2014).

Tài liệu tham khảo

- Bùi Văn Nguyên (2003). *Thơ quốc âm Nguyễn Trãi*. NXB Giáo dục.
- Đào Vũ Vũ (2015). Tư tưởng trọng Nho giáo của Hồ Quý Ly và Nguyễn Trãi. *Tạp chí Khoa học xã hội Việt Nam*, số 12 (97).
- Đinh Gia Khánh (tổng chủ biên, 2000). *Tổng tập văn học Việt Nam* (tập 1, 2, 3, 4). NXB Khoa học xã hội (tái bản).
- Hoàng Thị Thu Thủy (2004). *Thi pháp thơ Nôm Nguyễn Trãi*. Luận án Tiến sĩ Ngữ văn, Trường Đại học Sư phạm Thành phố Hồ Chí Minh, tr. 19-20.
- Nguyễn Công Lý (2011). Danh nhân Nguyễn Trãi: Sự hội tụ những tinh hoa của văn hóa Thăng Long thời Lý - Trần. *Tạp chí Hán Nôm*, số 1 (104), tr. 3-16.
- Nguyễn Công Lý (2014). Nghi thêm về Việt Nho. *Tạp chí Hán Nôm* số 5 (120), tr. 3-13.
- Nguyễn Công Lý (2018). *Văn học Việt Nam thời Lý - Trần: Những vấn đề về khuynh hướng, thể loại, tác gia tiêu biểu* (thế kỷ X - đầu thế kỷ XV). NXB Đại học Quốc gia TP. Hồ Chí Minh.
- Nguyễn Công Lý (2018). *Văn học Việt Nam thời Lê - Mạc, Nam Bắc phân tranh: Những vấn đề về khuynh hướng, thể loại, tác gia tiêu biểu* (thế kỷ X - đầu thế kỷ XV). NXB Đại học Quốc gia TP. Hồ Chí Minh.
- Trần Nho Thìn (2016). *Tư tưởng thân dân của Nguyễn Trãi*. <https://daibieunhandan.vn/tu-tuong-than-dan-cua-nguyen-trai-10185344.html>.
- Trung tâm Nghiên cứu Quốc học (2001). *Nguyễn Trãi toàn tập tân biên*, Mai Quốc Liên (chủ biên). NXB Văn học.
- Ủy ban Khoa học xã hội Việt Nam - Viện Văn học (1977). *Thơ văn Lý - Trần*. NXB Khoa học xã hội.
- Viện Sử học (1976). *Nguyễn Trãi toàn tập*. NXB Khoa học xã hội (tái bản).