

SỬ DỤNG TÍCH HỢP PHƯƠNG PHÁP “TASK BASED LANGUAGE TEACHING” VÀO NỀN TẢNG “KHÔNG GIAN THỰC TẾ ẢO” TRONG GIẢNG DẠY TRỰC TUYẾN MÔN NÓI TIẾNG ANH

APPLYING TASK BASED LANGUAGE TEACHING AND VIRTUAL REALITY SPACE IN TEACHING ONLINE ENGLISH SPEAKING

ThS. Hồ Lê Thanh Phương

Khoa Khoa học Cơ bản - Trường ĐHXD Miền Tây

Email: holethanhpuong@mtu.edu.vn

Điện thoại: 0907 891 549

Ngày nhận bài: 16/5/2022

Ngày gửi phản biện: 01/6/2022

Ngày chấp nhận đăng: 17/6/2022

Tóm tắt:

Do ảnh hưởng của dịch Covid 19, việc chuyển đổi hình thức giảng dạy từ trực tiếp sang trực tuyến đã tạo nên những trải nghiệm mới cho cả người dạy và người học. Bài viết phân tích quá trình sử dụng tích hợp các công cụ trực tuyến (Zoom, Padlet, Gather Town) để thực hiện phương pháp Task Based Language Teaching (TBLT) trong kỹ năng Nói của học phần Anh văn Cơ bản 1. Từ đó, các công cụ trực tuyến giúp tạo ra không gian lớp học tương tự với lớp học thực tế, tạo điều kiện thuận lợi cho người học sử dụng tiếng Anh để hoàn thành các hoạt động một cách đầy hứng thú và có thể đạt hiệu quả học tập cao.

Từ khoá: *Task Based Language Teaching - TBLT, các công cụ tương tác trực tuyến, kỹ năng Nói tiếng Anh, giảng dạy trực tuyến, không gian thực tế ảo.*

Abstract:

Due to the impact of the Covid-19 epidemic, the transition of teaching from face to face to online class has created completely new experiences for both teachers and learners. The article focuses on analyzing the process of using integrated online tools (Zoom, Padlet, Gather Town) to carry out Task Based Language Teaching (TBLT) in English Speaking skill in Basic English 1 subject. These tools create virtual reality classroom space and help learners use English, to complete tasks easily, excitedly and effectively.

Keywords: *Task Based Language Teaching - TBLT, online interactive tools, English speaking skills, online teaching, Virtual reality.*

1. Đặt vấn đề

Năm học 2020-2022, Trường Đại học Xây dựng Miền Tây nói riêng và ngành giáo dục nói chung đều đối mặt với nhiều thách thức và thay đổi trong tình hình dịch bệnh Covid-19. Việc chuyển đổi từ hình thức dạy học trực tiếp sang dạy học trực tuyến tạo nên những trải nghiệm hoàn toàn lạ đối với cả sinh viên (SV) lẫn giảng viên (GV), đặc biệt là khi lần đầu tiên khai giảng học phần Anh văn Cơ bản 1 trực tuyến cho đối tượng sinh viên Khoa 21 vừa nhập học vào trường. Giảng viên phải có sự thay đổi phương pháp giảng dạy và cách thức giảng dạy để vừa thu hút được người học, vừa đạt được hiệu quả học tập. Do đó, nghiên cứu việc sử dụng đa dạng các ứng dụng, các trang web trực tuyến trong học tập sẽ tạo cho người học những trải nghiệm mới trong từng buổi học. Phương pháp giảng dạy “Task Based Language Teaching” (TBLT) có thể hiểu là “giảng dạy ngôn ngữ thông qua nhiệm vụ nhỏ”. TBLT là phương pháp lấy người học làm trung tâm, được bắt nguồn từ phương pháp Giao tiếp (Communicative Approach) nhưng đã được phát triển với nhiều nét riêng biệt.

Bài viết trình bày cách sử dụng kết hợp các công cụ trực tuyến để tạo ra không gian lớp học thực tế ảo giúp sinh viên rèn luyện kỹ năng Nói qua việc thực hiện các “nhiệm vụ nhỏ” (Task), từ đó, sinh viên có thêm hứng thú và động lực học tập giúp cải thiện kỹ năng Nói tiếng Anh.

2. Khái niệm về Task Based Language Teaching

Theo Willis [2] (1996: 23), tasks là “các hoạt động mà ở đó ngôn ngữ đích được người học sử dụng với mục tiêu giao tiếp nhằm đạt được một kết quả nào đó”.

Điều này có nghĩa là “task” có thể là bất kỳ nhiệm vụ nào như làm phỏng vấn hay giải bài tập đồ. TBLT có những ưu điểm như: cung cấp cho người học một cách hiểu ngôn ngữ mới, đó là ngôn ngữ chỉ là công cụ chứ không phải là mục tiêu cụ thể tối thượng; chuyển việc dạy ngôn ngữ vốn là truyền đạt kiến thức trừu tượng thành những ứng dụng thế giới thực; và tạo nên những lớp học thú vị, sáng tạo. Theo Willis [5] (1996: 52), có 3 giai đoạn trong khung cấu trúc của TBLT:

• Giai đoạn Pre-Task (trước khi thực hiện tasks):

- Nêu vấn đề/nhận thức;
- Giới thiệu task;

• Giai đoạn Task Cycle (thực hiện tasks):

- Sử dụng ngôn ngữ đích nhằm thực hiện Tasks;
- Tạo nên các hoạt động nhóm, hoạt động cặp đôi;
- Ra các bài tập nhằm cung cấp, bổ sung thông tin cho nhau;

• Giai đoạn Post-Task (sau khi thực hiện tasks, còn gọi là Language Focus):

- Các cá nhân hoặc nhóm báo cáo kết quả và trao đổi với nhau về nội dung đã thực hiện;

Vai trò của giảng viên trong Willis [5] (1996: 40-41) tóm tắt như là một người hướng dẫn, hỗ trợ người học. Giảng viên phải xác định các nhiệm vụ, đảm bảo rằng người học hiểu rõ các chỉ dẫn, và tổng kết bài học. Đồng thời, các task được thiết kế phải đảm bảo vai trò của người học là trung tâm, yêu cầu người học phải hoạt động nhiều hơn, sử dụng ngôn ngữ giao tiếp chủ động để đạt được mục tiêu và ít bị can thiệp từ giảng viên trong quá trình thực hiện task.

3. Khát quát về giảng dạy trực tuyến môn Nói tiếng Anh

3.1. Khái quát về học phần Anh văn cơ bản 1

Mục tiêu của học phần Anh văn Cơ bản 1 tập trung vào rèn luyện kỹ năng Nghe và Nói cho sinh viên. Học phần gồm 75 tiết với 19 buổi, mỗi tuần 3 buổi với 4 tiết học online liên tục. Số lượng mỗi lớp học phần từ 30 đến 40 học viên. Việc dạy và học môn Nói trực tuyến có những điểm khác biệt so với dạy học trực tiếp như: sự tập trung của người học không cao, dễ bị gián đoạn bởi những yếu tố khách quan và chủ quan (thiết bị hư hỏng, đường truyền mạng yếu, thiết bị hết pin, gia đình có việc đột xuất...); người học và người dạy có thể không biết mặt nhau, thường xuyên tắt camera hoặc mic; hạn chế các hoạt động đồng bộ trong mọi hoạt động dạy và học trong lớp; người học được tự do làm những việc khác trong giờ diễn ra lớp học. Do đó, giảng viên cần luôn phải tạo “nhịp hoạt động” trong lớp phù hợp để tránh những yếu tố gây xao nhãng quá lâu, ảnh hưởng đến quá trình học.

3.2. Các công cụ trực tuyến được sử dụng tích hợp trong nghiên cứu.

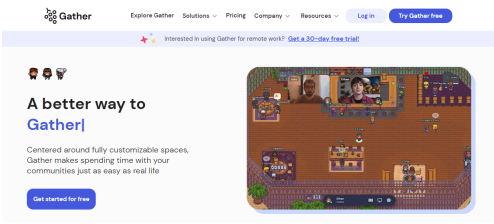
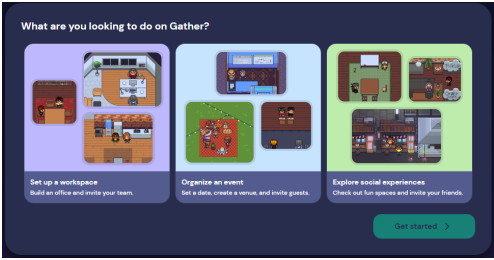
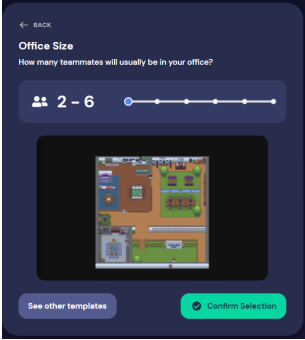
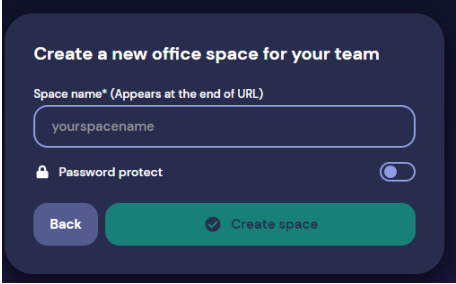
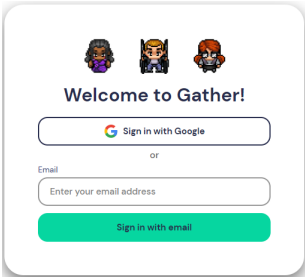
Zoom: công cụ chính sử dụng để tạo lớp học trực tuyến xuyên suốt học phần Anh văn Cơ bản 1. Giảng viên và sinh viên tương tác với nhau có thể bật micro, tắt camera nhằm đảm bảo sự ổn định cho đường truyền mạng. Giảng viên có thể chia sẻ màn hình bài giảng, chia sẻ âm thanh, tạo những phòng nhỏ thảo luận, quản lý người tham gia lớp.

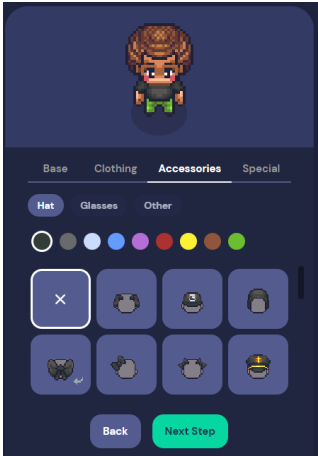
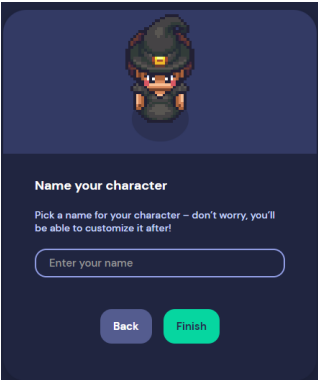
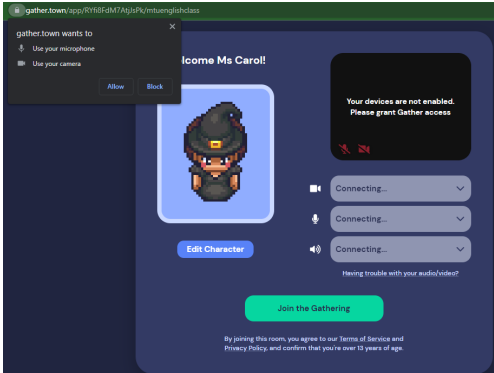
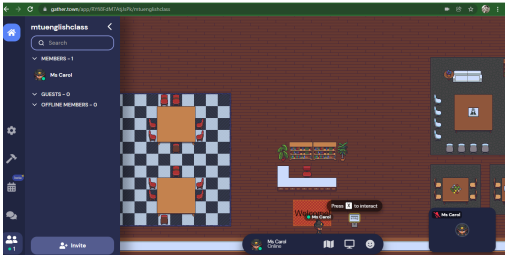
Padlet: trang tương tác này cho phép người học và giảng viên lưu trữ nội dung bài học cũng như các bài tập. Giảng viên sẽ theo dõi được kết quả của từng học

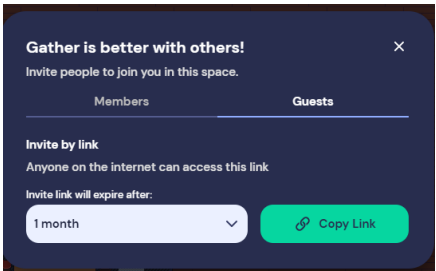
viên, đánh giá mức độ mỗi cá nhân tham gia xây dựng bài học. Trong nghiên cứu này, chỉ sử dụng Padlet như công cụ để người học báo cáo kết quả thực hiện “task” và giảng viên đánh giá kết quả đó.

Gather town: công cụ chính để tạo môi trường thực hiện các “task”. Đây là “không gian thực tế ảo” được thiết kế mô phỏng như một lớp học trực tiếp. Giao diện đẹp mắt, thú vị, khả năng tương tác độc đáo với các nhân vật ảo chính là điểm tạo nên sự khác biệt của công cụ này. Hiện tại, trang web cho phép người dùng chọn một trong khoảng 80 mẫu có sẵn. Ngoài ra, giảng viên cũng có thể tự sáng tạo ra không gian của mình bằng những công cụ được cung cấp bên trong trang web. Sau khi có sẵn một không gian, người tham gia cần tạo một nhân vật đại diện cho bản thân khi vào cuộc họp. Chính việc mỗi người có một nhân vật riêng giúp cho trải nghiệm sử dụng Gather Town giống như chơi game nhập vai. Từ đó, tương tác giữa người dùng sẽ thú vị hơn. Cách vận hành lớp học trong Gather Town cũng giống như ngoài thực tế. Các nhân vật cần vào một căn phòng để tương tác với nhau. Ngoài ra, người học có thể tương tác riêng với bạn bè trong lớp bằng cách lại gần nhau hoặc đến không gian riêng của người đó. Nhờ vậy, việc giao tiếp trong Gather Town giống thế giới thực hơn. Người học có thể tự do di chuyển trong “không gian” theo ý thích, trao đổi với bạn bè, trang trí lớp học, làm chủ tiến độ thực hiện task. Giảng viên có vai trò hỗ trợ, hướng dẫn người học khi cần thiết. Cách sử dụng Gather Town được mô tả cụ thể trong bảng 1.

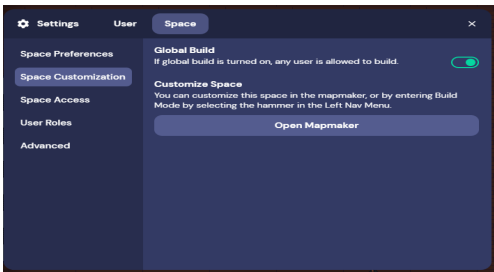
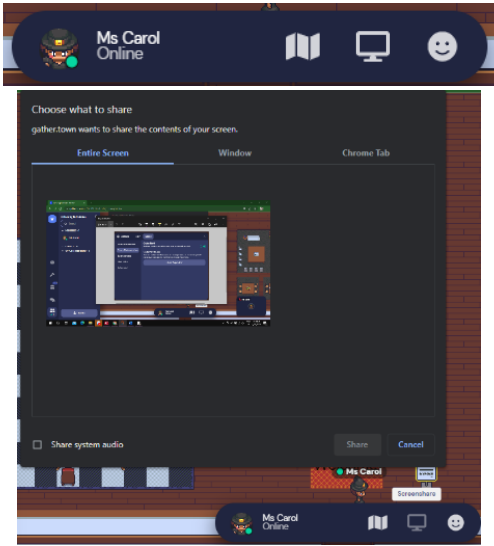
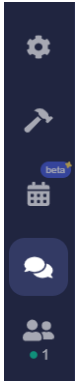
Bảng 1: Các bước tạo không gian lớp học ảo trong Gather Town

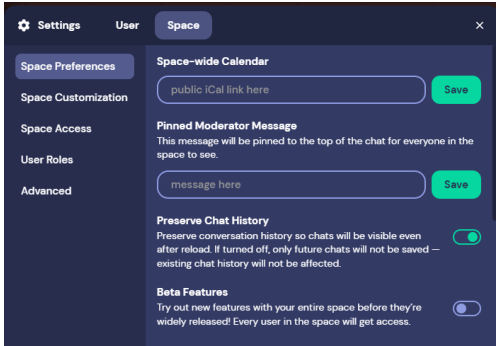
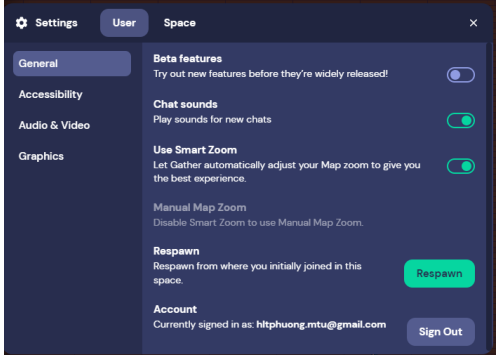
Bước 1: Truy cập web: https://www.gather.town/	
Bước 2: Chọn “Get stated for free”	
Bước 3: Chọn mục đích sử dụng (Set up a workspace: các GV nên chọn loại này vì phù hợp với mục đích giảng dạy.). Sau đó chọn “Get started”	
Bước 4: Chọn kích cỡ lớp học, từ 2 đến trên 50 người dùng trong một không gian (space). Lưu ý, trong phiên bản miễn phí, mỗi space chỉ sử dụng được tối đa 25 người dùng.	
Bước 5: Chọn tên cho Space, và tên sẽ xuất hiện trên đường dẫn của Space. Sau đó, chọn “creat space”. Nếu là tạo lớp học để làm quen với lớp lần đầu, không nên chọn password protect vì sẽ tạo thêm thao tác phức tạp hơn. Tuy nhiên, nếu tạo cuộc họp, thì có thể tạo password. Tính năng này có thể được chỉnh sửa cài đặt on/off sau khi đã tạo space.	
Bước 6: Đăng nhập bằng email. Khuyến khích đăng nhập tạo tài khoản vì sẽ có thể lưu được lớp học lâu hơn. Nếu không đăng nhập vẫn tạo space được nhưng không lưu lại space cho lần sau và các cài đặt đều bị mất hết.	

Bước 7: Lựa chọn nhân vật. Có nhiều tạo hình từ tóc, trang phục, giới tính đến phụ kiện đều có thể thay đổi tùy thích người dùng.	
Bước 8: Đặt tên cho nhân vật. Hình ảnh và tên sẽ hiển thị suốt quá trình tương tác space.	
Bước 9: Trình duyệt sẽ yêu cầu truy cập vào micro và camera để sử dụng hình ảnh và âm thanh trong quá trình diễn ra cuộc họp. Chọn "Allow" và "Join the Gathering"	
Bước 10: Hoàn thành tạo space	

Sau khi tạo xong không gian, GV gửi đường link cho SV thông qua tính năng “invite”. Một link có giá trị sử dụng tối đa 1 tháng và không yêu cầu SV đăng nhập bất kỳ tài khoản nào.	
--	--

Một số tính năng của Gather town:

Trang trí không gian lớp học: nền bật tính năng global build trong phần cài đặt để các người dùng được tham gia trang trí lớp học tùy thích. Có nhiều lựa chọn: thêm tường, hoa, cây kiểng, đài phun nước, dòng suối, đèn...	
Thanh công cụ ở giữa, phía dưới màn hình có 3 chức năng: Map: bản đồ để thấy toàn cảnh space; Share Screen: Chia sẻ màn hình; Reaction: biểu cảm hoặc dấu hiệu để phát biểu; tương tự Zoom hoặc Google meet.	
Thanh công cụ bên trái: - Cài đặt (gồm các chức năng như đóng, mở space, phân quyền tương tác trong space, - Xây dựng space (các vật trang trí trong space, xây tường hoặc thêm phòng) - Lịch trình đăng nhập space - Chat: tương tự Zoom và Google meet - Hiển thị số lượng người dùng đang tham gia trong space.	

Thanh công cụ cài đặt space: - Cài đặt người đồng tổ chức space - Cài đặt tính năng cho người tham gia space - Cài đặt quyền sử dụng các chức năng truy cập space: mật khẩu, link truy cập, thời hạn sử dụng, đối tượng - Tính năng đóng/mở space	
Thanh công cụ cài đặt người dùng: cho phép cài đặt và chỉnh sửa các tính năng video, audio, graphics, tài khoản người dùng.	
Một số cách sử dụng bàn phím và chuột	- Để di chuyển nhân vật trong Gather Town, sử dụng các phím mũi tên lên/xuống/trái/phải; - Có quyền bật, tắt micro và camera của nhân vật; - Nhấn phím “Z” để tạo hiệu ứng vui nhộn cho nhân vật.

4. Phương pháp thực hiện

Hoạt động thiết kế theo Phương pháp TBLT bao gồm 3 giai đoạn’

Pre-task:

- Đặt mục tiêu: Sử dụng ngôn ngữ tiếng Anh để phỏng vấn các bạn cùng lớp
- Giáo viên thiết kế nội dung nhiệm vụ: Đặt 10 câu hỏi cho SV, yêu cầu SV phỏng vấn 5 bạn bất kỳ các câu hỏi này và ghi chú lại câu trả lời (các câu hỏi đã được GV hướng dẫn trả lời, và giải thích trong các tiết học trước).
- Giáo viên sử dụng Zoom để tương tác với SV, hướng dẫn cách thực hiện task, chế

độ share màn hình slides PowerPoint các câu hỏi kèm các yêu cầu thực hiện, thời gian thực hiện. Yêu cầu SV chụp lại màn hình nội dung câu hỏi để tiện việc thực hiện task. Đồng thời, GV gửi hình chụp slide “nhiệm vụ” qua group Zalo của lớp để đảm bảo tất cả SV đều có nơi lưu trữ task.

GV hướng dẫn cách sử dụng Gather To-wn cho SV, nhấn mạnh việc “không cần tạo tài khoản đăng nhập”, chỉ cần chọn thiết kế nhân vật ảo đại diện cho từng cá nhân, đặt tên đúng cú pháp “Tên-Họ” để nhận dạng SV trong “không gian lớp học ảo”.

While task:

- GV tiến hành “mở không gian” – open space để đón SV vào. Việc này tương tự như mở cửa lớp học cho SV ngoài thực tế.

- SV tự do di chuyển trong space và tiến hành phỏng vấn các bạn cùng lớp.

- GV di chuyển trong khu vực space để giúp đỡ SV khi cần thiết hoặc nhắc nhở SV thực hiện đúng yêu cầu task.

Post task:

- Khi hết thời gian quy định, GV thông báo cho SV và tiến hành “đóng không gian” – “close space”.

- SV sẽ chụp lại phiếu kết quả phỏng vấn và tải lên trang Padlet của lớp học. Từ đó, GV theo dõi kết quả và đánh giá kết quả của từng cá nhân.

- GV tổng kết task và thảo luận với SV những vấn đề đã đạt được và chưa đạt được để rút kinh nghiệm cho task tiếp theo.

5. Kết quả**Đánh giá kết quả thực hiện task của SV**

Đa số các SV đều hoàn thành được 80-100% yêu cầu của task. Quá trình thực hiện task bắt buộc SV phải tập trung cao, vì vừa phải điều khiển nhân vật di chuyển trong không gian, tìm kiếm đối tượng phỏng vấn, vừa phải đảm bảo hỏi đủ số lượng câu hỏi và ghi chú lại câu trả lời để làm báo cáo.

Đánh giá kết quả học tập

Nội dung task được thiết kế dựa trên định dạng câu hỏi để thi đánh giá kỹ năng Speaking, phần 1. Kết quả thi cuối kỳ phần 1 của SV đạt 90-100% điểm tối đa phần thi Kỹ năng Nói, phần 1. Điều này cho thấy

hoạt động TBLT trong không gian lớp học ảo Gather Town có tác động tích cực đến kỹ năng Nói của SV trong học phần Anh văn Cơ bản 1.

6. Hạn chế và đề xuất

Khi hướng dẫn sử dụng space, GV hướng dẫn trên Zoom, nhưng khi tiến hành thực hiện task, SV vẫn sẽ gặp những khó khăn khi thực hiện các thao tác trên ứng dụng Gather town và cần sự hỗ trợ từ giảng viên. Do đó, GV cần phải tiếp tục duy trì lớp trên Zoom, và tương tác đồng thời trên Zalo lớp (Zalo gửi được hình ảnh trực quan thao tác từng SV). Bên cạnh đó, Gather Town sử dụng hoàn toàn ngôn ngữ tiếng Anh, nên hoạt động task này phù hợp với lớp trình độ Khá hơn. Hơn nữa, điều hạn chế chung của các lớp học trực tuyến là phụ thuộc vào đường truyền mạng. Do đó, khi mở space để thực hiện task, sẽ có một số SV gặp sự cố mạng không thể tham gia được. Hướng giải quyết là GV sẽ mở riêng phòng “Break out” trong Zoom cho các bạn tương tác vì thường số lượng này không nhiều và phù hợp với số lượng yêu cầu được phỏng vấn của task. Một hạn chế nữa là với tài khoản miễn phí, thì mỗi space chỉ chứa 25 người tham gia, do đó, GV sẽ cần mở 2 space cùng một lúc và chia lớp thành 2 nhóm vào Break out room để gửi link, tránh bị nhầm link lẫn nhau.

Mặt khác, khi thiết kế task, GV cần có sự đa dạng về nội dung và các loại câu hỏi. Từ đó, SV có hứng thú mỗi khi tổ chức dạng hoạt động này. GV cũng có thể giao nhiệm vụ cho SV thực hiện các hoạt động

khác trong Gather Town như trang trí lớp học bằng những công cụ có sẵn. Việc này gián tiếp giúp SV học thêm từ vựng mới qua các thao tác tương tác hoàn toàn bằng tiếng Anh trong không gian ảo.

7. Kết luận

Không gian thực tế ảo Gather Town hỗ trợ hiệu quả khi tổ chức hoạt động giảng dạy theo phương pháp TBLT. Nếu chỉ sử dụng Zoom, mở phòng riêng và chia nhóm thảo luận, GV sẽ khó theo dõi được toàn bộ các tiến trình thực hiện của từng nhóm. Đồng thời, khi SV cần giúp đỡ, GV

tốn khá nhiều thời gian để di chuyển giữa các phòng Break out. Đặc biệt, khi trong phòng Break out, mỗi khi một SV đặt câu hỏi tương tác với một bạn khác thì các bạn còn lại trong nhóm phải chờ tới lượt phỏng vấn. Điều này sẽ gây xao nhãng và gián đoạn quá trình thực hiện task của SV. Như vậy, Gather Town khắc phục được những hạn chế của Zoom và mang đến cho người học những trải nghiệm mới mỗi khi tham gia lớp để thực hiện các task, đạt được hiệu quả trong học tập trực tuyến kỹ năng Nói tiếng Anh.

Tài liệu tham khảo

- [1]. Nguyễn Thanh Thủy, *Phương pháp dạy học Task-based Language Teaching và khả năng ứng dụng vào việc dạy “Tiếng Việt thương mại”*. Tạp chí Phát triển Khoa học và Công nghệ. ISSN 1859- 0128, 2014.
- [2]. Willis, J. *A Framework for Task-Based Learning*, Harlow, Essex: Addison Wesley Longman , 1996.
- [3]. <https://www.gather.town/> [truy cập 05/5/2022]
- [4]. <https://vi.padlet.com/dashboard> [truy cập 05/5/2022]