**TÌM HIỂU VỀ HỌC TẬP DỰA TRÊN TRÒ CHƠI GAMIFICATION**

***Th.S Lê Thị Huyền Trâm***

***Khoa Kế toán – Đại học Duy Tân, TP Đà Nẵng***

**Tóm tắt**

Gamification là ứng dụng một cách thực tế những cơ chế của game (trò chơi điện tử) vào hoạt động marketing, giáo dục hoặc quản trị. Điểm khác biệt rõ ràng nhất giữa game thông thường và Gamification là nội dung. Game sử dụng nội dung riêng biệt, mới mẻ, không có tính liên kết với thương hiệu. Còn Gamification sẽ sử dụng những nội dung sẵn có trong doanh nghiệp, thương hiệu, từ đó khai thác theo nhiều định hướng khác nhau để tạo ra những hệ thống nhiệm vụ, phần thưởng giúp đạt được mục tiêu ban đầu đề ra.. Bài viết đề cập đến sự hữu ích trong việc ứng dụng Gamification vào học tập.

**Từ khóa:** *Gamification, học tập, trò chơi..*

1. **Giới thiệu**

Gamification hiện là một trong những xu hướng ứng dụng công nghệ 4.0 vào giáo dục, mang đến nhiều lợi ích trực tiếp cho cả người học và nhằm gây sự hứng thú và người tham gia sẽ tương tác nhiều hơn. Gamification đặt yếu tố cảm xúc của người học lên hàng đầu, là một hình thức học tập trung vào con người thay vì hướng đến các tính năng nhằm tận dụng tối đa phấn khích của người tham gia.

1. **Sự hữu ích trong việc ứng dụng Gamification vào học tập**

*- Thử thách hàng ngày và nhiệm vụ***:** Dựa vào bài kiểm tra năng lực đầu vào và quá trình học tập, mỗi ngày hệ thống đưa ra các nhiệm vụ như luyện tập chủ điểm hoặc bài kiểm tra để sinh viên tích lũy các "điểm thưởng" (giấy khen, huy hiệu, kim cương ảo,...). Xây dựng trên cơ sở thấu hiểu tâm lý người học, mỗi mục tiêu được chia nhỏ giúp thấy ngay kết quả, từ đó giúp sinh viên thêm tự tin và hào hứng duy trì thói quen học tập.

*- Đồ họa sinh động, tương tác cao:*Bài giảng bằng video hoạt hình có câu hỏi kiểm tra kiến thức ngay trong quá trình xem, câu hỏi luyện tập với 7 hình thức tương tác khác nhau, minh hoạ thú vị giúp gia tăng cảm hứng học.

*- Phản hồi ngay lập tức:*sinh viên khi làm bài tập được phản hồi ngay về đúng, sai, cuối bài làm có phân tích kỹ năng mạnh, yếu giúp sinh viên dễ dàng tự đánh giá năng lực và hào hứng trong suốt quá trình học.

*- Đấu trường học tập:*Học tập thông qua những bài thi "leo dốc" căng thẳng và có tính cạnh tranh, giúp sinh viên chủ động tích lũy kiến thức.

*- Đổi quà:*Từ số điểm thưởng (kim cương) tích lũy qua các nhiệm vụ học tập, sinh viên có thể đổi sang quà trưng bày (ảo) và quà hiện vật, voucher khoá học,...

*- Cung cấp thông tin phản hồi ngay lập tức:*Người học khi trả lời câu hỏi, bài tập, nhận được kết quả đúng sai ngay, dễ dàng nhận biết điểm mạnh, điểm yếu của mình. Giáo viên có căn cứ để phân hoá học sinh và điều chỉnh cách dạy.

*- Quen thuộc:*Thế hệ sinh viên ngày nay sinh ra và lớn lên trong môi trường các thiết bị điện tử thông minh, Internet vạn vật, mạng xã hội,...nên nhạy bén và phù hợp với các hoạt động tương tác, game.

*- Không giới hạn không gian, thời gian:* Việc này được áp dụng mọi lúc mọi nơi, sinh viên chủ động tua lại kiến thức sau giờ học hoặc chuẩn bị trước bài lên lớp thông qua những trò chơi, giảm được áp lực học tập.

*- Tạo nội dung học thu hút và nhiều tương tác hơn, quá trình học tập vui vẻ và hiệu quả hơn:*Khi việc học được thiết kế như những thử thách cần chinh phục trong game, với đồ họa sinh động, các mức thưởng và level tăng dần, người học sẽ không cảm thấy áp lực, nhàm chán, thay vào đó chủ động tương tác, tham gia vào nội dung học, ghi nhớ kiến thức tốt hơn.

**4. Kết luận**

Với hướng tiếp cận học mà chơi, chơi mà học, Gamification đã làm quy trình số hóa nội dung trở nên đơn giản hơn bao giờ hết, bài giảng cũng sinh động và thu hút hơn rất nhiều. Khi ứng dụng Gamification vào việc học sẽ cung cấp môi trường học tập hiệu quả và giúp người học thực hành các tình huống, tạo điều kiện duy trì kiến thức cao hơn.

**Tài liệu tham khảo**

1. https://marketingai.admicro.vn/gamification-la-gi/
2. https://vnexpress.net/ung-dung-ly-thuyet-thiet-ke-tro-choi-de-xay-dung-chuong-trinh-hoc-4264450.html