

# Phát triển ứng dụng Gamification trong phương pháp giảng dạy đại học Việt Nam: Xu hướng mới trong cuộc cách mạng công nghiệp 4.0

**ĐẶNG THANH THỦY**

Đại học Kinh tế - Tài chính TP.HCM

Nhận bài: 16/10/2018 – Duyệt đăng: 22/11/2018

**Tóm tắt:**

**T**hông qua việc thu thập các dữ liệu thứ cấp và những tài liệu liên quan đến hoạt động giảng dạy trong lĩnh vực giáo dục đại học VN cho thấy hoạt động giảng dạy hiện nay tại nhiều trường đại học vẫn mang tính rập khuôn và thụ động, phương pháp giảng dạy chưa có nhiều cải tiến mà vẫn đi theo cách thuyết giảng thông thường. Các kết quả nghiên cứu gần đây cũng chỉ ra rằng khả năng tiếp thu và vận dụng của sinh viên sẽ tăng lên khi được học tập chủ động, được trải nghiệm các phương pháp mới. Dựa trên việc phân tích thực trạng của hoạt động giảng dạy trong giáo dục đại học đã được trình bày, bài viết giới thiệu tóm lược về ứng dụng Gamification (game hóa), một xu hướng mới trong cuộc cách mạng công nghiệp 4.0. Đồng thời bài viết cũng chỉ ra những ưu điểm của Gamification được đưa vào hoạt động giảng dạy, đánh giá những mặt còn hạn chế của ứng dụng này. Từ đó, bài viết đề xuất một số kiến nghị nhằm phát triển ứng dụng này tại các trường đại học nhằm cải thiện những vấn đề đang tồn đọng trong phương pháp giảng dạy với mong muốn hoạt động giáo dục thêm phong phú, đem lại sự hứng thú cho sinh viên trong quá trình học.

**Từ khóa:** Gamification, Cách mạng công nghiệp 4.0, Phương pháp giảng dạy đại học

**Abstract:**

Based on collecting secondary data and materials related to teaching activities in the higher education of Vietnam, it indicates that the current teaching method at many universities is still stereotyped and passive. The teaching method does not have much improvement and still follows the traditional method. According to the recent research results, ability of students to understand and apply the knowledge will increase dramatically as they have opportunity to learn actively and experience new methods. Based on analyzing current teaching activities in higher education of Vietnam, the paper presents a brief introduction of Gamification which is considered as a new trend in the industry 4.0. At the same time, the article also points out the advantages of Gamification applied into teaching method as well as evaluate limitations of this application. The paper proposes some recommendations to develop this application at universities so as to solve the problems of current teaching methods. The purpose of Gamification in higher education will make students more enthusiastic in studying and prevent dropout rate of students.

**Keywords:** Gamification, Industry 4.0, Teaching method in higher education.