

DOI: 10.58490/ctump.2025i85.3403

TỔNG QUAN VỀ TIỀM NĂNG CỦA BOARD GAME GIÁO DỤC CHO SINH VIÊN KHỐI NGÀNH KHOA HỌC SỨC KHỎE TẠI VIỆT NAM

Phạm Thành Suôi, Đào Anh Khoa*, Nguyễn Nhứt Anh Huy, Ngô Lâm Bảo Châu, Nguyễn Võ Ngọc Bích, Nguyễn Khánh Ngân, Nguyễn Phúc Hưng

Trường Đại học Y Dược Cần Thơ

*Email: 2053030043@student.ctump.edu.vn

Ngày nhận bài: 28/02/2025

Ngày phản biện: 19/3/2025

Ngày duyệt đăng: 25/3/2025

TÓM TẮT

Đặt vấn đề: Sự phát triển vượt bậc của công nghệ đã thúc đẩy những thay đổi đáng kể trong giáo dục, từ phương pháp giảng dạy truyền thống đến việc ứng dụng các công cụ học tập hiện đại. Trong số đó, board game đã và đang thu hút sự quan tâm như là một công cụ hỗ trợ học tập hiệu quả trong nhiều lĩnh vực nhưng chưa được khai thác rộng rãi trong mảng đào tạo nguồn nhân lực y tế tại Việt Nam. **Mục tiêu nghiên cứu:** Cung cấp góc nhìn tổng quan về board game giáo dục và triển vọng của các sản phẩm này. **Thu thập, xử lý tài liệu tham khảo:** Sử dụng các từ khóa "board game", "game-based learning", "gamification", "serious game", chúng tôi đã tìm kiếm trong hệ thống cơ sở dữ liệu của SCOPUS, Google Scholar, PubMed, ResearchGate để tìm ra được các nghiên cứu có liên quan. Từ đó đưa ra các khái niệm, ưu nhược điểm cũng như quy trình thiết kế board game giáo dục. Ngoài ra, những thông tin liên quan đến việc áp dụng board game và tiềm năng của nó cũng được đề cập. **Kết luận:** Board game giáo dục mang tiềm năng lớn trong việc nâng cao hiệu quả học tập, góp phần giải quyết những thách thức trong đào tạo nguồn nhân lực y tế truyền thống. Kết quả từ các nghiên cứu cho thấy phương pháp học dựa trên trò chơi (game-based learning) nói chung và các sản phẩm board game nói riêng có thể tăng cường sự tương tác giữa người học, khuyến khích tinh thần học tập tự chủ và sáng tạo, cũng như giúp tiếp cận kiến thức một cách hấp dẫn, hiệu quả và dễ dàng hơn. Điều này mở ra những triển vọng mới cho việc phát triển và ứng dụng các phương pháp giảng dạy hiện đại trong đào tạo y tế, nhằm nâng cao chất lượng và hiệu quả giáo dục.

Từ khóa: Board game, học dựa trên trò chơi, trò chơi hóa, trò chơi nghiêm túc, giáo dục.

ABSTRACT

POTENTIAL OF EDUCATIONAL BOARD GAMES FOR STUDENTS OF HEALTH-SCIENCES FIELD IN VIETNAM: A REVIEW

Pham Thanh Suoi, Dao Anh Khoa*, Nguyen Nhut Anh Huy, Ngo Lam Bao Chau, Nguyen Vo Ngoc Bich, Nguyen Khanh Ngan, Nguyen Phuc Hung

Can Tho University of Medicine and Pharmacy

Background: The remarkable advancement in technology has driven significant changes in education, shifting from traditional teaching methods to the application of modern learning tools. Among these, board games have garnered attention as an effective learning aid in various fields, though they remain underutilized in the training of healthcare students in Vietnam. **Objective:** This review aims to provide an overview of board games and their potential. **Collecting and processing reference materials:** Using keywords such as "board game", "game-based learning", "gamification" and "serious game", we conducted searches in databases including SCOPUS, Google Scholar, PubMed, and ResearchGate to identify relevant studies. We then presented concepts, advantages, disadvantages, and the design process of board games. Additionally, information related to the application and potential of board games was discussed. **Conclusion:** Board games hold great

potential in enhancing learning effectiveness and addressing challenges in traditional healthcare training. Findings from studies indicate that game-based learning methods, and board games in particular, can increase learner interaction, encourage autonomous and creative learning, and facilitate the engaging, effective, and easy acquisition of knowledge. This opens new prospects for developing and applying modern teaching methods in healthcare education to improve the quality and effectiveness of education.

Keywords: Board game, game-based learning, gamification, serious game, education.

I. ĐẶT VẤN ĐỀ

Sự phát triển vượt bậc của công nghệ đã thúc đẩy những thay đổi đáng kể trong giáo dục, từ phương pháp giảng dạy truyền thống đến việc ứng dụng các công cụ học tập hiện đại. Những phương pháp giảng dạy truyền thống với sự hướng dẫn trực tiếp từ giáo viên và tài liệu in ấn đang dần được công nghệ hóa nhờ vào sự tiến bộ của công nghệ thông tin. Các nền tảng học trực tuyến, tài nguyên số hóa, và các công cụ học tập thông minh như điện thoại thông minh, máy tính bảng, trí tuệ nhân tạo (AI) đã làm thay đổi không chỉ phương pháp giảng dạy của giảng viên mà còn cả cách tiếp cận, tiếp thu kiến thức và cải thiện kết quả học tập của sinh viên nói chung và sinh viên thuộc khối ngành khoa học sức khỏe nói riêng [1], [2]. Bên cạnh đó, phương pháp học dựa trên trò chơi (GBL: game-based learning) nổi bật như giải pháp hiệu quả để nâng cao động lực học tập và cải thiện kết quả học tập thông qua việc lồng ghép các yếu tố trò chơi vào quá trình giáo dục [3]. Và board game - tập hợp con của phương pháp GBL, một cụm từ không còn quá xa lạ đối với thế hệ trẻ hiện nay nhưng khái niệm này vẫn còn khá mới mẻ đối với các tổ chức giáo dục trong nước. Mặc dù board game đã được ứng dụng rộng rãi trên thế giới, nhưng tại Việt Nam, việc tích hợp chúng vào giáo dục vẫn còn hạn chế, đặc biệt là trong lĩnh vực y tế.

Ngoài ra, sinh viên khối ngành sức khỏe phải đối mặt với khối lượng kiến thức khổng lồ, rất có thể dẫn đến tổn hại về thể chất và tinh thần [4]. Do đó nếu có được sản phẩm trò chơi mang tính giáo dục thì sẽ có thể cải thiện áp lực cho họ. Đến nay rất hiếm thấy có một sản phẩm với hình thức board game đã được kiểm chứng về độ tin cậy xuất hiện trên thị trường nhằm hỗ trợ học tập cho các sinh viên y dược tại Việt Nam, mặc dù đã có sự đánh giá một cách có hệ thống khẳng định hiệu quả của sự can thiệp bằng board game bao gồm việc nâng cao hiểu biết về kiến thức chuyên môn, tăng cường động lực học tập, sự tương tác giữa những người tham gia, cũng như góp phần cải thiện nhiều triệu chứng lâm sàng [5]. Hơn nữa, việc phát triển một board game không chỉ mang lại giá trị giáo dục mà còn mở ra cơ hội khởi nghiệp đầy tiềm năng trong môi trường đại học, góp phần thúc đẩy sáng tạo và ứng dụng thực tiễn cho sinh viên [6].

Tóm lại, việc áp dụng trò chơi vào môi trường giáo dục đã không còn quá xa lạ đối với các quốc gia khác và đã có nhiều mặt lợi ích đã được chứng minh khi người học được tiếp cận kiến thức thông qua trò chơi. Tuy nhiên các nghiên cứu tại Việt Nam về thể loại này vẫn còn rất hạn chế, đặc biệt là board game. Do đó, chúng tôi đã tiến hành một bài báo tổng quan về board game trong đào tạo sinh viên thuộc khối ngành khoa học sức khỏe. Mục tiêu của nghiên cứu là cung cấp một cái nhìn tổng quan về các khái niệm, ưu nhược điểm cũng như quy trình thiết kế board game giáo dục. Ngoài ra, những thông tin liên quan đến việc áp dụng board game và tiềm năng của nó cũng được đề cập. Bài báo hy vọng sẽ cung cấp thông tin hỗ trợ cho các tổ chức giáo dục và các nhà nghiên cứu sau này trong quá trình xây dựng và áp dụng board game cho việc đào tạo sinh viên ngành khoa học sức khỏe.

II. NỘI DUNG

2.1. Tổng quan về board game

2.1.1. Khái niệm

Theo lý thuyết hàn lâm từ nhiều nghiên cứu, board game (trò chơi cờ bàn) là một thuật ngữ chung để chỉ các trò chơi tương tác giữa 2 người trở lên, được chơi bằng cách đặt, di chuyển hay loại bỏ các thành phần vật lý (quân cờ, thẻ bài, xúc xắc,...) trên bàn theo một quy luật nhất định [5], [7].

Theo nghĩa đơn giản hơn, board game là trò chơi phi kỹ thuật số (Non-Digital game) hay trò chơi không sử dụng điện [8].

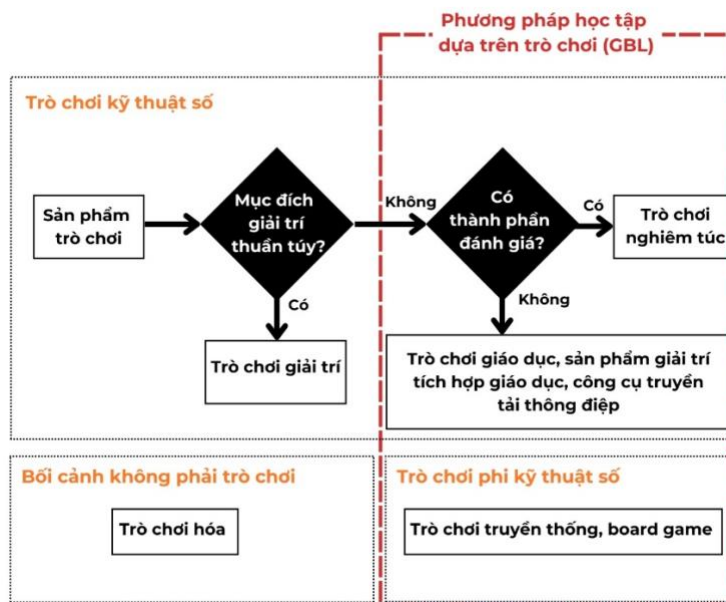
Các ví dụ phổ biến về trò chơi cờ bàn có thể bao gồm cờ vua, cờ Shogi, cờ tỷ phú, thẻ bài Uno,...

2.1.2. Các thuật ngữ khác dễ gây nhầm lẫn

Thứ nhất, GBL và gamification là những phương pháp, không phải là các sản phẩm trò chơi. Nếu như GBL là phương pháp sử dụng trò chơi trong môi trường giáo dục thì gamification là phương pháp sử dụng các yếu tố trò chơi trong bối cảnh không phải để chơi [8] và cả hai phương pháp này hiện đang được sử dụng để thúc đẩy giáo dục y tế [3].

Thứ hai, board game không phải là trò chơi nghiêm túc (serious game - SG). Board game là trò chơi phi kỹ thuật số (chỉ sử dụng các thành phần vật lý để chơi) trong khi đó SG đề cập đến các sản phẩm trò chơi mang tính giáo dục có sử dụng phương tiện kỹ thuật số hay các ứng dụng trên máy tính, có mục tiêu đầy thử thách và kết hợp một số cơ chế tính điểm, đánh giá do đó cung cấp cho người dùng kiến thức, kỹ năng hoặc thái độ thực tế trong cuộc sống [3], [8].

Thứ ba, GBL là một phương pháp bao hàm rộng lớn nhiều khái niệm và có thể được áp dụng bằng cách sử dụng các trò chơi kỹ thuật số và các trò chơi phi kỹ thuật số. Hay nói cách khác, board game là tập hợp con của phương pháp này [8].



(Nguồn: Rickman et al 2021)

Hình 1. Phân loại trò chơi kỹ thuật số và phi kỹ thuật số

2.1.3. Bối cảnh ứng dụng

Việc ứng dụng board game giáo dục có thể được phân chia thành hai bối cảnh chính như sau [9]:

“Học trong trường” đề cập đến quá trình học tập diễn ra tại trường học, dưới sự hướng dẫn của giáo viên. Điều này bao gồm cả chương trình giảng dạy chính thức và các công cụ dạy học hỗ trợ sau giờ học, thường tập trung vào các môn tự nhiên và xã hội.

Mặt khác, “học ngoài trường” chủ yếu liên quan đến giáo dục trong các tình huống thực tế. Nó đề cập đến các sự kiện có liên quan đến đời sống con người, chẳng hạn như phòng ngừa và điều trị về một bệnh nào đó hay giáo dục về sức khỏe cộng đồng. Qua cách tiếp cận này, người học có thể cùng nhau thảo luận, tương tác và nâng cao kỹ năng giải quyết các vấn đề trong cuộc sống đời thực.

2.1.4. Ưu nhược điểm của board game

Ưu điểm

Khác với các trò chơi trực tuyến cần yêu cầu cao về môi trường có trang thiết bị hiện đại, kỹ năng thiết kế phần mềm thì board game có chi phí thấp và dễ thực hiện hơn, ít trục trặc kỹ thuật hơn do chỉ sử dụng các thành phần đơn giản [3], [10].

Board game không chỉ rèn luyện tư duy logic và kỹ năng giải quyết vấn đề mà còn kết nối mọi người, cải thiện kỹ năng giao tiếp và làm việc nhóm, quản lý cảm xúc khi thắng thua và phát triển toàn diện về cả mặt trí tuệ và xã hội [11], [12], [13].

Không chỉ thế, board game còn thúc đẩy quá trình học tập và nhận thức của sinh viên y khoa, ngành dược, ngành điều dưỡng trong khóa học, giúp tạo ra môi trường học tập thú vị và vui vẻ, khơi gợi sự tò mò, hỗ trợ phát triển các kỹ năng chưa được đưa vào chương trình giảng dạy chính thức, cải thiện đáng kể thành tích và tăng cường sự tự tin của sinh viên khi ôn tập các môn chuyên ngành [3], [10], [14], [15].

Nhược điểm

Sinh viên sẽ cảm thấy mệt mỏi khi chơi game nếu có quá nhiều hoạt động tương tự diễn ra trong suốt quá trình đào tạo [10].

Người dùng lo ngại về độ chính xác của nội dung kiến thức được truyền tải [7].

Đôi khi các sản phẩm dựa trên GBL không thể đem lại khả năng ghi nhớ lâu dài cũng như các lợi ích ngắn hạn [3].

Các trò chơi không cần đòi hỏi trình độ công nghệ cao như board game sẽ thiếu tính tự động hóa. Do đó, quá trình chấm điểm và cung cấp kết quả phản hồi tức thì để đánh giá sinh viên từ các trò chơi giáo dục có áp dụng công nghệ cao tất nhiên sẽ vượt trội hơn so với board game [10].

Không phải mọi trò chơi thú vị đều có hiệu quả trong việc dạy một khái niệm nhất định và cần có thời gian và sự hướng dẫn để học cách sử dụng trò chơi hiệu quả cho việc học [16].

Phần lớn các trò chơi dựa trên phương pháp GBL thường sử dụng các bài kiểm tra đánh giá trước và sau khi chơi. Mặc dù có sự thay đổi tích cực về điểm số nhưng không phải tất cả trò chơi đều mang lại kết quả này. Ngoài ra, vẫn chưa có bằng chứng xác định rõ ràng rằng điểm kiến thức được cải thiện thông qua việc áp dụng GBL, do có thể bị ảnh hưởng từ kiến thức đã có của sinh viên thông qua các học phần khác và do chưa có hệ thống đánh giá đạt chuẩn để đo lường tác động cụ thể của GBL [3], [10]. Tuy nhiên, một số nghiên cứu cũng đưa ra các lập luận để giải quyết khó khăn này [10].

Một thách thức khác liên quan đến việc đánh giá hiệu quả của GBL là nhiều nghiên cứu chưa có nhóm đối chứng và nếu là nghiên cứu can thiệp bằng trò chơi thì lại thiếu sự

tham chiếu từ các hướng dẫn báo cáo phù hợp dẫn đến chất lượng của các đề tài bị giới hạn. Qua đó, Denise và cộng sự khuyến khích gia tăng về các nghiên cứu sâu hơn, áp dụng nhiều kỹ thuật thu thập số liệu hơn và mô tả báo cáo đầy đủ hơn thông qua hướng dẫn SQUIRE-EDU (Tiêu chuẩn báo cáo cải thiện chất lượng xuất sắc trong giáo dục) vì hướng dẫn này tập trung vào các bối cảnh giáo dục y tế [10], [17], [18].

2.1.5. Quy trình thiết kế board game giáo dục

Quy trình thiết kế board game giáo dục tuân theo mô hình do Adriana Cardinot và các cộng sự đề xuất, đồng thời quy trình này cũng được phiên dịch lại thành tiếng Việt và áp dụng bởi nghiên cứu của Trần Ánh Dương, gồm năm bước: (1) xác định bối cảnh; (2) đặt mục tiêu học tập; (3) xây dựng nội dung; (4) tạo mẫu; (5) chơi thử và điều chỉnh [19], [20].

Bước 1: Xác định bối cảnh

Cần xác định trò chơi sẽ diễn ra trong thời gian bao lâu, đối tượng tham gia là ai, tính linh hoạt cũng như tiềm năng của việc học thông qua trò chơi có phù hợp với chương trình đào tạo hay không, các hình thức đánh giá sau khi chơi và sự tham khảo từ các trò chơi đã có trên thị trường phù hợp với đối tượng mục tiêu.

Bước 2: Đặt mục tiêu học tập

Cần xác định sinh viên sẽ học được những gì sau khi hoàn thành trò chơi, cơ chế trò chơi và thử thách để duy trì sự thích thú cũng như động lực chơi tiếp của người tham gia.

Bước 3: Xây dựng nội dung

Cần tạo ra các thành phần có trong board game (thẻ, bàn cờ, xúc xắc,...), luật chơi và cốt truyện hấp dẫn.

Bước 4: Tạo mẫu

Cần tạo ra bộ trò chơi mẫu đơn giản (prototype) để xem xét tính logic và tính thu hút của trò chơi. Ở bước này không cần quá chú trọng vào hình thức của sản phẩm và có thể lấy ý kiến phản hồi từ người khác để hoàn thiện sản phẩm hơn.

Bước 5: Chơi thử và điều chỉnh

Cần trải nghiệm trực tiếp trò chơi, lặp lại quá trình chơi thử để xây dựng sự tự tin trong thiết kế, đồng thời đánh giá và điều chỉnh các sai sót trước khi mở rộng đối tượng. Có thể thí điểm với các chuyên gia, giáo viên hay giảng viên, học sinh hay sinh viên để thu thập phản hồi. Đánh giá và điều chỉnh trò chơi dựa trên phản hồi trước khi hoàn thiện thiết kế cuối cùng.

Trong bài viết này, chúng tôi chỉ cô đọng những nội dung chính về các bước có trong quy trình trên. Bên cạnh đó, mô hình EPDPE do một nhóm các tác giả người Việt và Đài Loan xây dựng cũng có nhiều điểm tương đồng với quy trình đã nêu. Với sự bổ sung các đánh giá kết quả có thể đo lường được, cách tiếp cận toàn diện của mô hình thiết kế board game giáo dục này theo họ nhận định sẽ phù hợp với đặc tính của giáo dục STEM và đảm bảo các can thiệp giáo dục hấp dẫn, hiệu quả và phù hợp trong hệ thống giáo dục nước ta [21].

Hơn nữa, việc thiết kế trò chơi nên có thêm mô tả về các thuyết được áp dụng nhằm nâng cao chất lượng của các công trình nghiên cứu. Theo Nadi-Ravandi và Batooli, họ đã tiến hành một nghiên cứu tổng quan có hệ thống đề cập về xu hướng và tác động của các bài báo liên quan đến việc sử dụng trò chơi trong môi trường giáo dục, trong đó hai thuyết được áp dụng phổ biến là thuyết tự chủ (self-determination theory) và thuyết dòng chảy (flow theory). Bên cạnh các thuyết về hành vi đã đề cập, các khuôn khổ lý thuyết khác cũng được sử dụng trong nghiên cứu phát triển trò chơi như các thuyết xã hội (thuyết trao đổi xã hội – social exchange theory, thuyết vốn xã hội – social capital theory, thuyết nhận thức xã hội – social cognitive theory) và các thuyết nhận thức (thuyết đánh giá nhận thức – cognitive evaluation theory, thuyết tải nhận thức – cognitive load theory, thuyết học tập trải nghiệm

của David Kolb – Kolb’s experiential learning theory, thuyết học tập theo tình huống – Lave’s situated learning theory,...) [22].

Qua đó, các nhà nghiên cứu tương lai có thể tìm hiểu sâu hơn và áp dụng các thuyết này trong quá trình thiết kế board game để công trình nghiên cứu trở nên chuyên nghiệp hơn.

2.1.6. Các nghiên cứu trong và ngoài nước

Nghiên cứu trong nước

Hiện nay chưa có nhiều báo cáo (bài báo) về việc áp dụng board game trong môi trường đào tạo nhân lực ngành khoa học sức khỏe tại nước ta. Thời điểm gần nhất là báo cáo về board game kháng sinh và board game “Friday night at the ER” đều thuộc khuôn khổ Hội nghị Giáo dục Y học toàn quốc lần thứ VIII vào tháng 11/2024 [23].

Mặt khác, một số nghiên cứu về board game có chủ đề vật lý cũng đã được xuất bản trong năm 2024, gồm các board game tiêu biểu như “Catapult”, “The Adventures of Little Engineers”, “Mystery of Motion”, “BINGO!”, “Đi tìm kho báu” phục vụ cho các hoạt động giáo dục học sinh tại Việt Nam trong môi trường học tập thú vị và hấp dẫn [19], [21].

Nghiên cứu ngoài nước

Nghiên cứu của Rose (2011) đã tạo ra board game giúp sinh viên ngành dược nắm bắt có kiến thức về các con đường chuyển hóa trong chương trình giảng dạy về hóa sinh. Kết quả cho thấy có sự gia tăng đáng kể về điểm số của sinh viên trong các câu hỏi kiểm tra liên quan đến trò chơi (68,8% trước khi kiểm tra so với 81,3% sau khi kiểm tra), nhưng sự cải thiện không lớn hơn so với các câu hỏi kiểm tra không liên quan đến trò chơi (12,5% so với 10,9%) [24].

Trong bài báo của Wanyama và cộng sự (2012), đã thực hiện một nghiên cứu về trò chơi “Make a Positive Start Today”, đây là một trò chơi board game được thiết kế như một công cụ giao tiếp giúp nâng cao kiến thức về virus gây suy giảm miễn dịch ở người (HIV), các bệnh lây truyền qua đường tình dục (STIs) và điều trị bằng thuốc kháng vi-rút, cũng như nâng cao hành vi phòng ngừa bệnh cho các đối tượng dương tính với HIV. Với sự tham gia của 180 người đã đạt các tiêu chí của nhóm nghiên cứu, trong đó 90 người sẽ tham gia trò chơi cờ bàn, nhóm còn lại sẽ tham dự buổi nói chuyện về sức khỏe được thiết kế để cung cấp thông tin giống như trong trò chơi board game. Kết quả nhận được thông qua phương pháp đánh giá của nhóm nghiên cứu đã cho thấy các bệnh nhân trong nhóm sử dụng board game như một phương pháp giáo dục có mức độ tiếp thu kiến thức cao hơn với 4,7 điểm, khoảng tin cậy 95%: 3,9 đến 5,4 so với nhóm còn lại là chỉ có 1,5 điểm, khoảng tin cậy 95%: 0,9 đến 2,1 với sự khác biệt về khả năng tiếp thu kiến thức giữa các nhóm là 3,2 điểm ($P < 0,001$) [25].

Nghiên cứu của Tsoy và cộng sự (2019) đã thiết kế ra board game “GridlockED” được sử dụng cho hai đến sáu người chơi. Tổng cộng có 32 người đã tham gia (13 bác sĩ cấp cứu, 15 bác sĩ nội trú và 4 điều dưỡng), 75% trong số họ xác nhận board game này là một công cụ giảng dạy tiềm năng hữu ích và 56% người chơi cảm thấy rằng nó có tiềm năng cải thiện lưu lượng bệnh nhân trong khoa cấp cứu [26].

Trong một nghiên cứu (2023) với 335 người chơi đến từ nhiều quốc gia khác nhau và hầu hết đều thuộc cộng đồng y tế, phần lớn người chơi ưa chuộng các trò chơi có thời lượng không quá 40 phút, độ khó từ thấp đến trung bình và số lượng từ 2 đến 4 người. Ngoài ra, có ba rào cản phổ biến đối với việc sử dụng trò chơi trong giáo dục y khoa là thiếu trò chơi để đáp ứng các mục tiêu giáo dục (85%), lo ngại về độ chính xác của nội dung trò chơi (70%) và chi phí (64%). Do đó, để khiến trò chơi thành một công cụ giáo dục chất lượng, cần nghiên cứu thêm để xác định cách đảm bảo và chứng minh độ chính xác của nội dung [7].

Nghiên cứu của Xu và cộng sự (2023) cho rằng nhiều hình thức giảng dạy của GBL cũng đã được ứng dụng rộng rãi, chẳng hạn như board game và thậm chí là trò chơi kỹ thuật số sử dụng

công nghệ hiện đại. Trong hầu hết các điều kiện, các thể loại trò chơi này được người học đón nhận nồng nhiệt và có thể tạo ra trải nghiệm nhập vai cho sinh viên một cách hiệu quả, hấp dẫn, dễ hiểu, thú vị và mang tính giáo dục khi so sánh với các hoạt động giảng dạy truyền thống. Do đó, GBL đã được công nhận là một phương pháp tiềm năng để nâng cao giáo dục y khoa [3].

Thông qua một nghiên cứu đánh giá định lượng có hệ thống (2023) nhằm đánh giá tính hiệu quả và kết quả của việc lồng ghép trò chơi trong giáo dục về dược, Denise và cộng sự thấy rằng các báo cáo can thiệp việc học thông qua board game chiếm tỷ lệ 12% (n = 8). Trong số các nghiên cứu đã chọn lọc đề cập đến việc sử dụng trò chơi trong bối cảnh giáo dục về dược, chỉ có một nghiên cứu có sử dụng nhóm đối chứng (chiếm 2%) và phương pháp thu thập dữ liệu được báo cáo thường xuyên nhất là khảo sát hoặc đánh giá sinh viên chiếm 79% (n = 52). Không những thế, chỉ có một nghiên cứu có trích dẫn các hướng dẫn để cải thiện báo cáo về các can thiệp giáo dục. Qua đó, Denise và cộng sự đề xuất các chuyên gia giáo dục về dược nên chuyển từ việc khảo sát nhận thức và thái độ của sinh viên sang đánh giá các kết quả có thể đo lường được; áp dụng thêm các hướng dẫn báo cáo phù hợp, chẳng hạn như SQUIRE-EDU (Tiêu chuẩn báo cáo cải thiện chất lượng xuất sắc trong giáo dục) và GREET (Hướng dẫn báo cáo các can thiệp giáo dục và giảng dạy dựa trên bằng chứng), để lập kế hoạch nghiên cứu tốt hơn và nâng cao chất lượng nghiên cứu [17].

Nghiên cứu của Frincy Francis và cộng sự (2024) đã sáng tạo ra “Hop-On-Slide Down”, một board game bao gồm nhiều thẻ câu hỏi và một bản thiết kế có 36 ô vuông giúp cho các sinh viên điều dưỡng cảm thấy hứng khởi khi một ngày được “giải thoát” khỏi các bài giảng thông thường, đồng thời trò chơi cũng thúc đẩy tinh thần làm việc nhóm và tinh thần trách nhiệm của mỗi cá nhân. Tuy nhiên, vì mỗi người tham gia được giao một vai trò khác nhau trong nhóm nên việc chấm điểm thành tích của từng sinh viên cũng là một thử thách. Ngoài ra, việc chuẩn bị trò chơi có thể mất khá nhiều thời gian nhưng sau khi chuẩn bị xong, có thể sử dụng lại nhiều lần trong các khóa tương lai [27].

2.2. Tiềm năng của board game tại Việt Nam

Về lĩnh vực giáo dục

Rất hiếm thấy các nghiên cứu về board game tại Việt Nam được xuất bản trên các tạp chí quốc tế uy tín, có thể do sự mới mẻ của công cụ này hoặc khả năng thiết kế trò chơi của các nhà nghiên cứu không phải là thế mạnh của họ. Chính vì thế, đưa board game vào hoạt động nghiên cứu khoa học tại nước ta là một hướng đi đầy triển vọng. Ngoài ra, các nhà nghiên cứu tương lai có thể tham khảo một số tạp chí quốc tế đã xuất bản các nội dung liên quan đến việc đào tạo sinh viên y dược thông qua trò chơi để phục vụ mục đích nộp bản thảo tại Bảng 1.

Tại Hội nghị Giáo dục Y học toàn quốc lần thứ VIII được phối hợp tổ chức bởi Hội Giáo dục Y học Việt Nam và Đại học VinUni vào ngày 15-16/11/2024, sự có mặt của các bài báo cáo về việc áp dụng trò chơi cho quá trình đào tạo nhân lực khối ngành khoa học sức khỏe đã chứng minh giá trị khoa học to lớn của phương pháp giáo dục dựa trên trò chơi. Nổi bật trong số đó là board game “Friday night at the ER” (Đêm kinh hoàng ở phòng cấp cứu) tại phiên chủ đề “Đào tạo nhân lực khối ngành sức khỏe thông qua phương pháp giáo dục dựa trên trò chơi” và board game giáo dục về kháng sinh tại phiên chủ đề “Phát triển và cải tiến trong phương pháp giảng dạy” [23]. Đây sẽ là động lực to lớn góp phần thúc đẩy board game giáo dục ngày càng lớn mạnh trong tương lai.

Ngoài ra, để công trình nghiên cứu về GBL trở nên chuyên nghiệp hơn, chúng ta có thể áp dụng các lý thuyết trong quá trình thiết kế, tham chiếu các tài liệu và hướng dẫn phù hợp trong bối cảnh giáo dục y tế như SQUIRE-EDU. Bên cạnh đó, để chứng minh hiệu quả

thật sự từ các phương pháp can thiệp giáo dục thông qua trò chơi, các chuyên gia nên chuyển từ việc báo cáo nhận thức và thái độ của người học sang đánh giá các kết quả có thể đo lường được, phù hợp với mục đích giảng dạy cho sinh viên khối ngành khoa học sức khỏe [17].

Việc xác định cơ chế và luật chơi cho board game cũng là một rào cản khi kinh nghiệm thiết kế của các nhà nghiên cứu tại Việt Nam vẫn còn giới hạn nên họ đã xây dựng sản phẩm dựa trên các trò chơi phổ biến có sẵn trên thị trường. Để có sự đa dạng hơn về luật chơi, tạo ra nhiều board game mang đậm nét riêng và có triển vọng, các nhà nghiên cứu tương lai có thể tham khảo thêm tại cơ sở dữ liệu Boardgamegeek. Tại đây có hơn 190 cơ chế xây dựng và hệ thống xếp hạng độ phức tạp của các board game [7], [28]. Điều này sẽ hữu ích cho nghiên cứu về board game giáo dục ở Việt Nam chưa có kinh nghiệm trong việc xây dựng cơ chế cho trò chơi.

Bảng 1. Một số tạp chí quốc tế chấp nhận các nghiên cứu về GBL trong y tế

STT	Tên tạp chí	Xếp hạng*
1	American Journal of Pharmaceutical Education	Q1
2	International Journal of Pharmacy Practice	Q1
3	Simulation and Gaming	Q1
4	Teaching and Learning in Nursing	Q2
5	Currents in Pharmacy Learning and Teaching	Q2
6	Journal of the American College of Clinical Pharmacy	Q2
7	Health Professions Education	Q2
8	Pharmacy Education	Q3
*Dữ liệu được lấy từ Scimago Journal Rank vào 14/1/2025		

Về lĩnh vực khởi nghiệp

Theo một nghiên cứu (2022) được xuất bản trên tạp chí quốc tế về khởi nghiệp và phát triển kinh doanh, các tác giả thấy rằng các trường đại học có thể khai thác board game như một phần của chiến lược giáo dục khởi nghiệp, góp phần phát triển kỹ năng và khả năng kinh doanh của sinh viên, đồng thời tạo ra những sản phẩm có giá trị thực tiễn [6].

Hơn thế nữa, trong cuộc thi "Ý tưởng khởi nghiệp - CiC 2020" (Creative Idea Contest) do Trung tâm Khởi nghiệp đổi mới sáng tạo thuộc Khu Công nghệ phần mềm Đại học Quốc gia TP.HCM phối hợp với Trường Đại học Khoa học tự nhiên (Đại học Quốc gia TP.HCM) và Trường Đại học Kinh tế - Luật (Đại học Quốc gia TP.HCM) tổ chức, Korona board game đã xuất sắc giành giải quán quân. Đây là một trò chơi chiến thuật mới mẻ dựa trên cách phòng chống bệnh toàn cầu với mục đích tuyên truyền các phương pháp đề phòng lây nhiễm dịch bệnh trong xã hội, đồng thời giúp giáo dục các đối tượng trẻ nhỏ cách phòng tránh bệnh một cách dễ hiểu và dễ nhớ [29]. Trong cuộc thi "Sinh viên CTUMP với ý tưởng khởi nghiệp lần thứ III" năm 2024, dự án Poison – board game giáo dục về kháng sinh của các sinh viên khoa Dược tại Trường Đại học Y Dược Cần Thơ cũng đã xuất sắc đạt giải nhất nhờ tính giáo dục và ứng dụng cao [30]. Đây là những minh chứng rõ nét về tiềm năng của các sản phẩm board game giáo dục tại Việt Nam trong lĩnh vực khởi nghiệp.

Để góp phần nâng cao ý định khởi nghiệp và tạo được sự tự tin cho sinh viên Trường Đại học Y Dược Cần Thơ nói riêng và sinh viên Việt Nam nói chung, đặc biệt là khi nhu cầu về sự sáng tạo, cải tiến và đổi mới ngày càng tăng ở những nhân viên y tế, board game sẽ hứa hẹn mang đến một cơ hội kinh doanh đầy mới mẻ.

Về lĩnh vực giải trí

Vốn dĩ board game chủ yếu được sử dụng để giải trí, trong khi các trường đại học có thể phát triển chúng thành công cụ tích hợp cả giải trí lẫn giáo dục [6]. Từ đó có thể tạo ra các sản phẩm bổ ích, không những giải tỏa căng thẳng cho sinh viên mà còn mang giá trị cao về học thuật.

III. KẾT LUẬN

Dù cho nội dung kiến thức của các môn khoa học sức khỏe được truyền tải thông qua các phương pháp truyền thống hay hiện đại; giáo trình, board game hay trò chơi điện tử; việc tìm ra cách tối ưu nhất để nâng cao hoạt động giáo dục là điều vô cùng cần thiết để không chỉ đào tạo cho sinh viên trường y mà còn cho sinh viên bất kỳ chuyên ngành nào. Mặc dù việc sử dụng trò chơi có những khía cạnh tiêu cực nhưng nhìn chung, những giá trị tích cực mà nó mang đến lại chiếm ưu thế hơn.

Kết quả từ các nghiên cứu cho thấy phương pháp học dựa trên trò chơi (game-based learning) nói chung và các sản phẩm board game nói riêng có thể tăng cường sự tương tác giữa người học, khuyến khích tinh thần học tập tự chủ và sáng tạo, cũng như giúp tiếp cận kiến thức một cách hấp dẫn, hiệu quả và dễ dàng hơn. Các nghiên cứu cũng khuyến khích áp dụng thêm các tài liệu uy tín để công trình chất lượng hơn, thực hiện thêm về đánh giá các kết quả có thể đo lường được để phù hợp với mục đích giáo dục về lĩnh vực y tế.

Tóm lại, với tư cách là một công cụ phục vụ cho cả mục đích giáo dục và giải trí đầy mới lạ và hứa hẹn, board game đã dần trở thành một sự bổ sung phổ biến vào chương trình giảng dạy tại nhiều quốc gia cho sinh viên khối ngành khoa học sức khỏe. Việc phát triển board game sẽ là hướng đi đầy tiềm năng không chỉ cho các tổ chức giáo dục, các nhà nghiên cứu mà còn cho sinh viên đa ngành tại Việt Nam.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. M. L. Bernacki, J. A. Greene, H. Crompton. Mobile technology, learning, and achievement: Advances in understanding and measuring the role of mobile technology in education. *Contemporary Educational Psychology*. 2020. 60, 101827, <https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2019.101827>.
2. F. Ouyang, P. Jiao. Artificial intelligence in education: The three paradigms. *Computers and Education: Artificial Intelligence*. 2021. 2, 100020, <https://doi.org/10.1016/j.caeai.2021.100020>.
3. M. Xu, Y. Luo, Y. Zhang, R. Xia, H. Qian et al. Game-based learning in medical education. *Frontiers in public health*. 2023. 11, 1113682, <https://doi.org/10.3389/fpubh.2023.1113682>.
4. A. A. Mirza, M. Baig, G. M. Beyari, M. A. Halawani, A. A. Mirza. Depression and anxiety among medical students: a brief overview. *Advances in Medical Education and Practice*. 2021. 393-398, <https://doi.org/10.2147/AMEP.S302897>.
5. S. Noda, K. Shiotsuki, M. Nakao. The effectiveness of intervention with board games: a systematic review. *BioPsychoSocial medicine*. 2019. 13, 1-21, <https://doi.org/10.1186/s13030-019-0164>.
6. W. L. Mangundjaya, S. A. Wicaksana. Edupreneur: Developing Boardgame As a product of University Entrepreneurial Activities. *International Journal of Entrepreneurship and Business Development*. 2022. 5 (02), 303-311, <https://doi.org/10.29138/ijebd.v5i2.1758>.
7. M. J. Cosimini, J. Collins. Card and board game design for medical education: length and complexity considerations. *Korean journal of medical education*. 2023. 35 (3), 291, <https://doi.org/10.3946/kjme.2023.267>.
8. R. Rickman. Serious Game Development Model Based on the Game-Based Learning Foundation. 2021. 15(3), 291-305, <https://doi.org/10.5614/itbj.ict.res.appl.2021.15.3.6>.
9. J. M. Wen, C. Lin, E. Z. F. Liu. Integrating Educational Board Game in Chinese Learning Environment to Enhance Students' Learning Performance and Flow Experience. *International*

- Journal of Online Pedagogy and Course Design (IJOPCD)*. 2019. 9 (4), 31-43, <https://doi.org/10.4018/IJOPCD.2019100103>.
10. J. H. Oestreich, J. W. Guy. Game-based learning in pharmacy education. *Pharmacy*. 2022. 10 (1), 11, <https://doi.org/10.3390/pharmacy10010011>.
11. K. Collins, C. J. Griess. It's all in the game: designing and playing board games to foster communication and social skills. 2012. 66(2), 12-19.
12. J.-E. Dahlin, R. Fenner, H. Cruickshank. Critical evaluation of simulations and games as tools for expanding student perspectives on sustainability. 2015. <https://doi.org/10.14288/1.0064673>.
13. L. Pope. Board games as educational tools. 2021.
14. D. McEnroe-Petitte, C. Farris. Using gaming as an active teaching strategy in nursing education. *Teaching and Learning in Nursing*. 2020. 15 (1), 61-65, <https://doi.org/10.1016/j.teln.2019.09.002>.
15. N. Zainuddin, A. A. Rahman, M. S. Sahrir, H. Abd Khafiz. A Study on the Effectiveness of Global Zakat Game (GZG) as a Zakat Teaching and Learning Tool. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*. 2019. 9 (3), <https://doi.org/10.6007/IJARBS/v9-i3/5871>.
16. S. Filetti, G. Grani, G. Murat, L. Saso. Innovative medical education in the digital era. Filetti S, editor. 2022.
17. D. L. Hope, G. D. Grant, G. D. Rogers, M. A. King. Gamification in pharmacy education: a systematic quantitative literature review. *International Journal of Pharmacy Practice*. 2023. 31 (1), 15-31, <https://doi.org/10.1093/ijpp/riac099>.
18. G. Ogrinc, G. E. Armstrong, M. A. Dolansky, M. K. Singh, L. Davies. SQUIRE-EDU (Standards for QUality Improvement Reporting Excellence in Education): publication guidelines for educational improvement. *Academic Medicine*. 2019. 94 (10), 1461-1470, <https://doi.org/10.1097/ACM.0000000000002750>.
19. Trần Ánh Dương, Vũ Văn Hương, Trần Thị Thanh Huyền, Nguyễn Văn Biên. Xây dựng Board game sử dụng trong dạy học phần trường điện từ môn vật lý lớp 12. *TNU Journal of Science and Technology*. 2024. 229 (01/S), 157-163, <https://doi.org/10.34238/tnu-jst.9223>.
20. A. Cardinot, V. McCauley, J. A. Fairfield. Designing physics board games: a practical guide for educators. *Physics Education*. 2022. 57 (3), 035006, <https://doi.org/10.1088/1361-6552/ac4ac4>.
21. T. T. K. Nguyen, T. P. A. Ngo, A. T. Pham, D. D. Nguyen, P. H. Cheng. Let's play! Transforming STEM education with board games. *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education*. 2024. 20 (8), em2494, <https://doi.org/10.29333/ejmste/14920>.
22. S. Nadi-Ravandi, Z. Batooli. Gamification in education: A scientometric, content and co-occurrence analysis of systematic review and meta-analysis articles. *Education and Information Technologies*. 2022. 27 (7), 10207-10238, <https://doi.org/10.1007/s10639-022-11048>.
23. Hội Giáo dục Y học Việt Nam. Nội dung chương trình hội nghị. 2024. <https://vame.org.vn/chuong-trinh-hoi-nghi.html>.
24. T. M. Rose. A board game to assist pharmacy students in learning metabolic pathways. *American Journal of Pharmaceutical Education*. 2011. 75 (9), 183, <https://doi.org/10.5688/ajpe759183>.
25. J. N. Wanyama, B. Castelnuovo, G. Robertson, K. Newell, J. B. Sempa et al. A randomized controlled trial to evaluate the effectiveness of a board game on patients' knowledge uptake of HIV and sexually transmitted diseases at the Infectious Diseases Institute, Kampala, Uganda. *JAIDS Journal of Acquired Immune Deficiency Syndromes*. 2012. 59 (3), 253-258, <https://doi.org/10.1097/QAI.0b013e31824373d5>.
26. D. Tsoy, P. Sneath, J. Rempel, S. Huang, N. Bodnariuc et al. Creating GridlockED: a serious game for teaching about multipatient environments. *Academic Medicine*. 2019. 94 (1), 66-70, <https://doi.org/10.1097/ACM.0000000000002340>.
27. F. Francis, D. Raghavan, S. E. Johnsunderraj, D. KY. Board Games in Nursing Education: Creation of "Hop-On-Slide-Down Board Game". *INTERNATIONAL BOARD*. 2024. 16 (1), 11, <https://doi.org/10.37506/1q7adh59>.

28. Boardgamegeek. Board Game Mechanic. <https://boardgamegeek.com/browse/boardgamemechanic>.
 29. Đại học Quốc gia TP.Hồ Chí Minh. Korona board game giành quán quân ý tưởng khởi nghiệp –CiC 2020. 2020. https://vnuhcm.edu.vn/tin-tuc_32343364/korona-board-game-gianh-quan-quan-y-tuong-khoi-nghiep-cic-2020/333234393364.html.
 30. Truyền hình TP. Cần Thơ. Poison board game - Trò chơi độc đáo giáo dục kiến thức y học. 2025. <https://canthotv.vn/poison-board-game-tro-choi-doc-dao-giao-duc-kien-thuc-y-hoc-2/>.
-