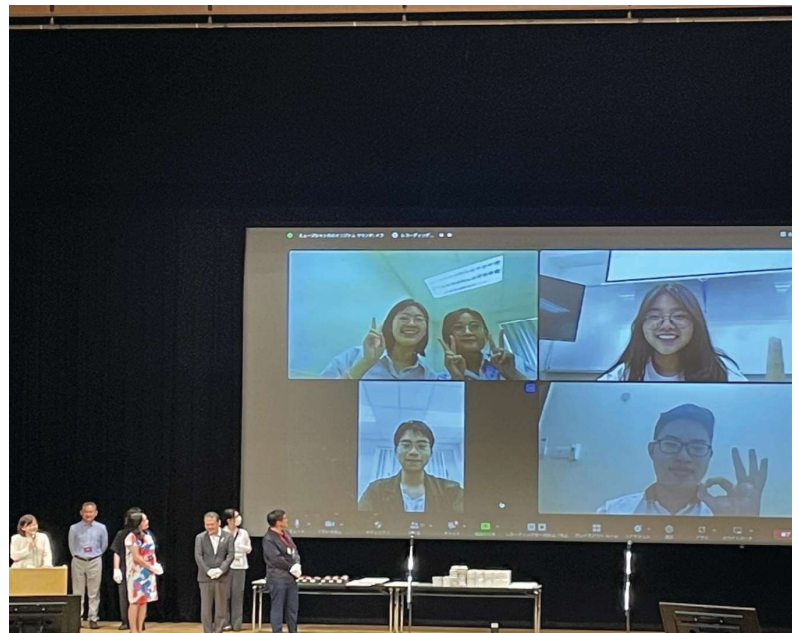


TRẢI NGHIỆM CỦA SINH VIÊN TRƯỜNG ĐH VIỆT NHẬT TẠI HỘI NGHỊ KHOA HỌC SINH VIÊN QUỐC TẾ

TẠI HỘI NGHỊ SINH VIÊN VỀ TƯƠNG LAI CỦA TRÁI ĐẤT ĐƯỢC TỔ CHỨC BỞI NIKKEI STEAM TẠI NHẬT BẢN VÀO THÁNG 7/2023, TRƯỜNG ĐH VIỆT NHẬT, ĐHQGHN VINH DỰ ĐƯỢC GÓP MẶT VỚI SỰ THAM GIA CỦA 5 SINH VIÊN ĐẾN TỪ CHƯƠNG TRÌNH CỬ NHÂN NHẬT BẢN HỌC (BJS), BAO GỒM: HOÀNG BÍCH THỦY, LÊ NGỌC KHANG, TRƯƠNG MAI BÌNH MINH, NGUYỄN HÀ MY VÀ NGUYỄN DUY ANH.

↳ MINH KHUÊ

Tham dự Hội nghị với chủ đề "Đoàn kết", 05 sinh viên Trường ĐH Việt Nhật đã đề xuất sáng kiến phát triển một trò chơi giáo dục miễn phí lồng ghép thông tin y tế và dịch tễ mang tên "IdFi". Ý tưởng của Đoàn kết đã mang đến một giải pháp sáng tạo dành cho nhóm đối tượng từ 8 - 15 tuổi nhằm nâng cao kiến thức về y tế và dịch tễ, chủ yếu cho người nghèo, nhằm ngăn chặn đại dịch. Với tính khả thi cao cũng như được phân tích theo nhiều góc độ, đề xuất của Đoàn kết đã chinh phục được ban giám khảo cùng khán giả của hội nghị để trở thành một trong những dự án xuất sắc, nhận được giải thưởng toàn cầu và kỳ nhiệm chương của chương trình.



Các bạn có thể chia sẻ về ý tưởng và sản phẩm mà sinh viên Trường ĐH Việt Nhật mang đến trong chương trình Nikkei Steam?

Duy Anh: Học tập thường có thể là một nhiệm vụ nhàm chán và khó khăn đối với học sinh và không có động lực học tập, dẫn đến điểm số và kết quả thường bị ảnh hưởng. Việc lồng ghép các trò chơi giáo dục đang là một trong những xu hướng phổ biến và mới mẻ, giúp học sinh có động lực và hứng thú hơn trong việc học.

Đến với cuộc thi NIKKEI STEAMS, bọn em đã có cơ hội được cùng nhau hoàn thiện dự án phát triển ý tưởng về xây dựng một trò

chơi giáo dục. Trò chơi có tên là (IdFi), mục tiêu là hướng đến nhóm trẻ từ 8-15 tuổi. Người chơi được hóa thân thành các anh hùng để chiến đấu với những con virus của nhiều đại dịch như covid, ebola...

Với việc xây dựng trò chơi lồng ghép hợp lí các thông tin, hiểu biết về y tế, dịch tễ như: rửa tay, tiêm phòng... kết hợp với hình ảnh sinh động, dễ thương, gần gũi với trẻ nhỏ, Chúng em mong muốn người chơi vừa được giải trí, song vừa

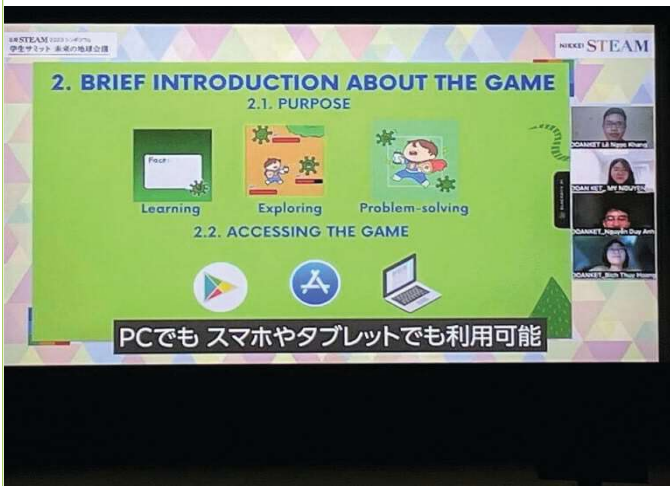
được trang bị nhiều kiến thức thực tế về dịch bệnh, cũng như phát triển các kỹ năng mềm khác như: kỹ năng giải quyết vấn đề, khả năng tư duy, sáng tạo... Từ đó hứa hẹn trò chơi sẽ là một trải nghiệm tuyệt vời và đáng giá trong các bạn nhỏ.

Các bạn đã có trải nghiệm thú vị gì khi tham gia Nikkei Steam?

Bình Minh: Có thể nói tham gia NIKKEI STEAM là một hành trình thú vị và đầy thách thức.

NIKKEI STEAM mang lại cho chúng em cơ hội để phát triển khả năng sáng tạo, kỹ năng giải quyết vấn đề và khả năng làm việc nhóm. Thông qua những buổi thảo luận và sản phẩm của các nhóm khác, chúng em cũng học hỏi được nhiều những ý tưởng mới đóng góp cho sự phát triển của cộng đồng.

Tuy nhiên, ngoài những cơ hội, chúng em cũng gặp phải một số khó khăn nhất định. Ví dụ như lúc mới bắt đầu, phải suy nghĩ và xây dựng ý tưởng sao cho phù hợp với định hướng, yêu cầu của chương trình mà vẫn đảm bảo tính độc đáo, sáng tạo, hay với dự định làm game giáo dục lồng ghép thông tin y tế và dịch tễ, chúng em cũng gặp phải khó khăn trong việc thu thập thông tin





và nghiên cứu cách làm ra một trò chơi hấp dẫn nhưng vẫn phải truyền tải được thông điệp y tế một cách hiệu quả.

Dù vậy, nhưng qua cuộc thi lần này, chúng em cũng đã học được nhiều bài học quý giá và rèn luyện được nhiều kỹ năng cần thiết, nắm bắt được sự quan trọng của việc kết hợp giữa giáo dục và công nghệ để mang lại lợi ích cho cộng đồng.

Ngọc Khang: Em nghĩ rằng ngoài việc có cơ hội được trau dồi các kỹ năng của bản thân như kỹ năng thuyết trình, phản biện, kỹ năng làm việc nhóm thì bọn em cũng được tiếp xúc nhiều hơn với những diễn giả trong ngành và những người bạn đến từ khắp các nơi trên thế giới. Có những ý tưởng trong chương trình mà em đã phải ô lên: “Wow nó

thật sự hữu ích và quá tuyệt vời, làm cách nào mà các bạn có thể nghĩ ra vậy nhỉ?”, em rất ngưỡng mộ và muốn kết nối với các bạn sau chương trình.

Trường ĐH Việt Nhật đã hỗ trợ các bạn như thế nào để các bạn có thể đạt được kết quả tại Nikkei Steam?

Bích Thủy: Em nghĩ rằng trường đã trao cho chúng em cơ hội và đặt những viên gạch đầu tiên cho chiến thắng của chúng em tại Nikkei steam.

Đầu tiên là việc trường đã đưa cơ hội tham gia chương trình về với chúng em. Em nhận được thư qua email và ý tưởng đầu tiên của em đó là: “Thì luôn, nghĩ làm gì, thần tài gõ cửa rồi”

khoa học, công nghệ & đổi mới sáng tạo



văn phòng mà còn có cả những người bạn của mình đang học dưới mái trường nữa. Khi biết em đăng ký thi thì những người bạn của em đã động viên em rất nhiều, điều đó tiếp thêm động lực để em cố gắng.

Nhân đây thì em cũng xin cảm ơn câu lạc bộ VAC, những người em mà em cực kỳ yêu quý. Khi nhóm có ý tưởng thì chúng em đã nhờ VAC cùng phác thảo, lên màu và thực hiện một số tranh cần thiệth minh họa cho bài thi.

Em nghĩ chiến thắng này không phải của riêng đoàn kết, mà là của tất cả mọi người. những người đã luôn giúp đỡ và ở bên chúng em, ủng hộ chúng em suốt chặng đường vừa qua.

Dự định tương lai của nhóm sau khi chiến thắng Nikkei Steam?

Bích Thủy: em đã bắt đầu hoàn thiện hồ sơ và tham gia vào quá trình tuyển dụng. Em nghĩ rằng chặng đường với Nikkei Steam vừa qua đã giúp em định hình được thứ mình thích và làm tăng thêm sự tự tin cho em khi bắt đầu một hành trình mới.

Thứ hai, trong quá trình hình thành nhóm, trường cũng tích cực tìm những mảnh ghép giúp nhóm “đoàn kết” xuất hiện với diện mạo hoàn thiện như ngày hôm nay.

Thứ ba, trường cho chúng em kiến thức và kỹ năng để có thể chinh chiến tại Nikkei Steam. Kỹ năng về đọc tài liệu, thực hiện nghiên cứu, cùng làm việc nhóm. Với đề tài: chung sống với đại dịch thì rất may mắn là em đã thực hiện một số bài báo cáo nhỏ liên quan tới nó vào năm nhất, năm hai và thậm chí cả năm 3 trong môn: khoa học toàn cầu và môi trường; an ninh và phát triển bền vững; khoa học thông tin, nên em cũng tương đối tự tin với đề tài được giao phó.

Và đặc biệt em nghĩ rằng, khi đề cập đến đại học việt nhật, không chỉ có các thầy cô, anh chị

