MSK:……………..

Mẫu 3

**CỘNG HÒA XÃ HỘI CHỦ NGHĨA VIỆT NAM**

**Độc lập - Tự do - Hạnh phúc**

**BÁO CÁO TÓM TẮT SÁNG KIẾN**

**1. Tên sáng kiến:** Phương pháp rèn luyện kỹ năng giao tiếp thông qua mô hình trò chơi hội thi hùng biện

**2. Mục tiêu của sáng kiến:**

- Giúp sinh viên tự tin trong giao tiếp thông qua các trò chơi vận dụng kiến thức

- Giúp sinh viên nhớ lâu hơn những kiến thức đã học.

- Tạo hứng thú và thu hút sinh viên tham gia nhiều hơn

**3. Mô tả nội dung sáng kiến (giải pháp)**

Giao tiếp là kỹ năng cần thiết trong cuộc sống. Giao tiếp tốt sẽ giúp chúng ta có được những mối quan hệ xã hội tốt đẹp, thể hiện được nhân cách của bản thân mình trước mọi người. Do vậy, học phần giao tiếp là một trong những chuyên đề được chọn để giúp sinh viên có được những kiến thức cơ bản từ đó có thể rèn luyện kỹ năng giao tiếp của mình đối với mọi người xung quanh. Tuy nhiên, thời lượng các học phần tương đối ít chỉ có 9 tiết (3 lý thuyết và 6 thực hành) nên nội dung kiến thức và hoạt động trải nghiệm diễn ra chỉ mang tính tương đối nên đôi lúc giảng viên sẽ ngại tổ chức các hoạt động lớn vì sẽ không đủ thời gian hoàn thành chương trình theo quy định. Do đó, sinh viên sẽ có ít cơ hội để tiếp cận thực hành trọn vẹn và đầy đủ vì sẽ rơi vào một số ít sinh viên năng động, số còn lại do còn rụt rè, ít phát biểu sẽ thụ động hơn. Thấy được vấn đề đó, bản thân khi tham gia giảng dạy đã nghĩ ra một hoạt động có thể thu hút các bạn thụ động cùng tham gia và có thể hình thành dần khả năng tự tin khi phát biểu hay thể hiện bản thân trước đám đông. Phương pháp đó được hình thành từ thực tế giảng dạy kỹ năng giao tiếp qua các lớp mô hình càng hoàn thiện và tạo hứng thú cho sinh viên tham gia. Đó là phương pháp mô hình học tập trò chơi hội thi hung biện. Trò chơi được thể hiện thông qua việc tổ chức hội thi tại lớp, mỗi lớp sẽ có một chủ đề hội thi riêng (Cuộc sống xanh, sinh viên với công nghệ; Nói không với rác thải nhựa,..). Để thu hút sinh viên tham gia trước tiên giảng viên cần phổ biến rõ quy định, thể lệ trò chơi và có thưởng, phạt vào cuối buổi. Sau đó, giảng viên sẽ chia nhóm ngẫu nhiên và phân công công việc cho từng thành viên. Các nhóm có trách nhiệm điều phối công việc của các thành viên trong nhóm và báo cáo tiến độ với giảng viên. Đến buổi 2 thì hoạt động của hội thi sẽ diễn ra. Các nhóm đã có thời gian trong tuần để chuẩn bị nên phần thể hiện của nhóm sẽ thể hiện được khả năng phối hợp giữa các thành viên trong nhóm và ý tưởng cũng như khả năng hung biện của các bạn sinh viên.

**4. Phạm vi áp dụng:** Sinh viên trường Đại học Trà Vinh

**5. Thời gian áp dụng:** Từ tháng 12/2020 đến nay.

**6. Hiệu quả sáng kiến (giải pháp):**

Trước khi áp dụng mô hình trò chơi vào học phần thì tỷ lệ sinh viên tham gia các hoạt động chỉ chiếm 60%. Tuy nhiên, khi áp dụng mô hình thì tỷ lệ tham gia tăng lên 100%, tức là tất cả lớp đều tham gia mỗi bạn thực hiện một nhiệm vụ và gắn kết với nhau thành một chương trình hoàn chỉnh. Phương pháp này còn giúp các bạn sinh viên có trách nhiệm với nhiệm vụ, tìm ra được những sinh viên tiềm năng để tham gia các hoạt động phòng trào Đoàn, hội mà vẫn có thể đảm bảo nội dung kiến thức cũng như cơ hội trải nghiệm.