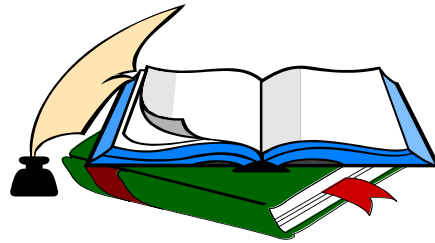


ỦY BAN NHÂN DÂN HUYỆN THANH TRÌ  
TRƯỜNG THCS VẠN PHÚC



**SÁNG KIẾN KINH NGHIỆM**

MỘT VÀI KINH NGHIỆM HƯỚNG DẪN HỌC SINH  
THIẾT KẾ VÀ LỒNG GHÉP CÁC CÂU CHUYỆN  
DÂN GIAN VÀO BÀI HỌC NHẪM PHÁT HUY  
NĂNG LỰC SÁNG TẠO CỦA HỌC SINH TRONG  
MÔN CÔNG NGHỆ 7.

Lĩnh vực/ Môn: Công nghệ .  
Cấp học: Trung học cơ sở.  
Tên tác giả: Bùi Thị Lân.  
Đơn vị công tác: Trường THCS Vạn Phúc.  
Chức vụ: Giáo viên.

**NĂM HỌC: 2020 - 2021**

## MỤC LỤC

<b>TT</b>	<b>Nội dung</b>	<b>Trang</b>
	<b>PHẦN A: ĐẶT VẤN ĐỀ</b>	1
I	Lý do chọn đề tài.	1
II	Thời gian thực hiện và đối tượng áp dụng.	1
III	Mục đích nghiên cứu	2
IV	Đối tượng nghiên cứu.	2
V	Phương pháp nghiên cứu.	2
VI	Phạm vi nghiên cứu	2
	<b>PHẦN II: GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ</b>	3
I	Cơ sở nghiên cứu.	3
1	Cơ sở lí luận.	3
2	Cơ sở thực tiễn.	3
II	Thực trạng việc lồng ghép các câu chuyện dân gian vào giảng dạy bộ môn Công nghệ 7.	4
1	Thuận lợi.	4
2	Khó khăn.	5
III	Nội dung và các biện pháp thực hiện.	5
1	Biện pháp 1: Thiết kế, lồng ghép các câu chuyện dân gian theo hình thức sân khấu hóa.	5
2	Biện pháp 2: Thiết kế lồng ghép các câu chuyện theo hình thức tổ chức trò chơi.	10
IV	Kết quả triển khai và bài học kinh nghiệm	13
1	Kết quả đạt được	14
2	Bài học kinh nghiệm	15
	<b>PHẦN III: KẾT LUẬN VÀ KHUYẾN NGHỊ</b>	16
I	Kết luận.	16
II	Khuyến nghị.	16
	Tài liệu tham khảo	
	Phụ	

## **PHẦN A. ĐẶT VẤN ĐỀ**

### **I. Lý do chọn đề tài**

Luận ngữ viết: “*Biết mà học không bằng thích mà học, thích mà học không bằng say mà học*”. Vậy niềm yêu thích say mê chính là động lực thúc đẩy, nuôi dưỡng sự cố gắng, nỗ lực học tập không ngừng của mỗi người. Vì thế với vai trò tổ chức, hướng dẫn và điều khiển quá trình học tập của HS, hơn ai hết việc phải tìm ra nhiều biện pháp để phát huy cao nhất tính tích cực sáng tạo của người học, gây niềm hứng thú say mê học tập ở các em chính là nhiệm vụ quan trọng đối với mỗi người giáo viên.

Ở cấp THCS, môn Công nghệ đề cập tới tri thức, kỹ năng về công nghệ trong phạm vi gia đình; những nguyên lý cơ bản về các quá trình sản xuất chủ yếu; cơ sở ban đầu về thiết kế kỹ thuật; phương pháp lựa chọn nghề cùng với thông tin về các nghề nghiệp thuộc các lĩnh vực sản xuất chủ yếu thông qua các chủ đề: Công nghệ trong gia đình; nông – lâm nghiệp và thủy sản; công nghiệp và thiết kế kỹ thuật; công nghệ và hướng nghiệp. Môn Công nghệ có lợi thế giúp HS phát triển các phẩm chất và các năng lực chủ yếu, đặc biệt là tính chăm chỉ, đức tính trung thực, tinh thần trách nhiệm thông qua những nội dung giáo dục liên quan tới môi trường công nghệ con người đang sống và những tác động của nó; thông qua các hoạt động thực hành, lao động, trải nghiệm nghề nghiệp.

Tuy vậy, môn Công nghệ ở trung học cơ sở hiện nay đang được phần lớn học sinh học một cách miễn cưỡng và xem đó là “môn phụ”. Bộ môn được coi là môn phụ nên học sinh không lo sợ kết quả, không có hứng thú học tập. Chủ yếu học sinh tập trung vào các môn sẽ thi vào 10 nên đa số các em không đầu tư nhiều thời gian cho bộ môn này. Dẫn đến hệ quả là nhiều học sinh còn thụ động trong việc học tập môn Công nghệ; khả năng sáng tạo và năng lực vận dụng tri thức đã học để giải quyết các tình huống thực tiễn cuộc sống còn hạn chế.

Để thực hiện tốt nhiệm vụ môn học đã đề ra và hình thành, phát triển phẩm chất, năng lực cho học sinh giáo viên cần phải coi trọng việc khơi dậy hứng thú học tập, tính tích cực, tự lực, chủ động của HS, đồng thời quan tâm tới việc xây dựng nguồn học liệu hỗ trợ, phương pháp, tiến trình tổ chức hoạt động dạy và học đa dạng, phong phú.

Từ những lý do trên tôi mạnh dạn đưa ra giải pháp "*Một vài kinh nghiệm hướng dẫn học sinh thiết kế và lồng ghép các câu chuyện dân gian vào bài học nhằm phát huy năng lực sáng tạo của học sinh trong môn Công nghệ 7*".

### **II. Thời gian thực hiện và đối tượng áp dụng.**

- Thời gian thực hiện: Từ năm học 2019-2020 đến nay.
- Đối tượng: Học sinh lớp 7 – Trường THCS Vạn Phúc.
  - + Lớp thực nghiệm: 7A, 7B, 7D.
  - + Lớp đối chứng: 7C, 7E, 7G.

### **III. Mục đích nghiên cứu.**

- Hướng dẫn học sinh thiết kế và sử dụng hiệu quả cốt truyện để nâng cao chất lượng học tập.

- Phát huy được các kỹ năng của học sinh.

- Tạo hứng thú trong học tập bộ môn, khám phá văn học và khoa học.

- Phát huy năng lực sáng tạo, tự học, hợp tác, giao tiếp của học sinh.

### **IV. Đối tượng nghiên cứu**

Thiết kế và sử dụng câu chuyện dân gian trong dạy học môn Công nghệ.

### **V. Phương pháp nghiên cứu**

- Phương pháp điều tra khảo sát thực tế

- Phương pháp thực nghiệm khoa học

- Phương pháp đối chiếu, so sánh

- Phương pháp thống kê toán học

- Phương pháp quan sát khoa học

### **VI. Phạm vi nghiên cứu**

Trường THCS Vạn Phúc- Huyện Thanh Trì – Thành phố Hà Nội.

## **PHẦN B. GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ**

### **I. Cơ sở nghiên cứu**

#### **1. Cơ sở lý luận.**

Nghị quyết Hội nghị Trung ương 8 khóa XI ngày 24/01/2018 về đổi mới căn bản, toàn diện giáo dục và đào tạo nêu rõ: “Tiếp tục đổi mới mạnh mẽ phương pháp dạy và học theo hướng hiện đại; phát huy tính tích cực, chủ động, sáng tạo và vận dụng kiến thức, kỹ năng của người học; khắc phục lối truyền thụ áp đặt một chiều, ghi nhớ máy móc, tập trung dạy cách học, cách nghĩ, khuyến khích tự học, tạo cơ sở để người học tự cập nhật và đổi mới tri thức, kỹ năng, phát triển năng lực. Chuyển từ học chủ yếu trên lớp sang tổ chức hình thức học tập đa dạng, chú ý các hoạt động xã hội, ngoại khóa, nghiên cứu khoa học, đẩy mạnh ứng dụng công nghệ thông tin và truyền thông trong dạy và học”.

Đổi mới phương pháp dạy học đang thực hiện bước chuyển từ chương trình giáo dục tiếp cận nội dung sang tiếp cận năng lực của người học, chuyển từ phương pháp dạy học theo lối "truyền thụ một chiều" sang dạy cách học, cách vận dụng kiến thức, rèn luyện kỹ năng, hình thành năng lực và phẩm chất. Một trong những vấn đề liên quan đến việc hỗ trợ cho đổi mới phương pháp dạy học là việc thiết kế và sử dụng có hiệu quả các nguồn tư liệu, đồ dùng dạy học giúp tiết học trở nên sinh động, dễ hiểu giúp cho học sinh nhớ kiến thức lâu và sâu hơn, giúp việc học trở nên nhẹ nhàng, hiệu quả.

Căn cứ vào công văn 3892/BGDĐT-GDTrH ngày 28/08/2019 về việc hướng dẫn thực hiện nhiệm vụ giáo dục trung học năm học 2019-2020, một trong những nhiệm vụ cụ thể cần thực hiện đó là đổi mới phương pháp, hình thức dạy học để phát huy các kỹ năng, năng lực cần thiết cho học sinh. Vì vậy, để thực hiện nhiệm vụ năm học, việc làm cần thiết của giáo viên là phải tích cực đổi mới các phương pháp, hình thức tổ chức các hoạt động dạy học trên lớp.

#### **2. Cơ sở thực tiễn.**

Qua nhiều năm thực tế giảng dạy, điều mà tôi trăn trở là làm thế nào để học sinh dễ tiếp cận với bộ môn công nghệ. Để từ đó có sự yêu thích say mê môn học bởi môn công nghệ là một môn học khô khan và ít được coi trọng. Hơn nữa nhà trường thiếu giáo viên đào tạo đúng chuyên môn nên việc trao đổi chuyên môn giữa các đồng nghiệp còn hạn chế. Mặt khác, học sinh còn coi nhẹ, không có hứng thú học tập. Ngay từ những năm đầu trực tiếp giảng dạy, tôi nhận thấy trong một lớp tỉ lệ học sinh yêu thích môn học còn ít chính vì vậy ảnh hưởng rất lớn đến kết quả cuối năm của học sinh.

Trước khi thực hiện giải pháp, giáo viên đã tiến hành phát phiếu điều tra học sinh lớp 7 về việc thiết kế, sưu tầm và lồng ghép câu chuyện dân gian vào tiết học môn Công nghệ kết quả thu được như sau:

<b>STT</b>	<b>Nội dung điều tra</b>	<b>Kết quả thu được</b>
1	Số giờ học môn Công nghệ có sử dụng biện pháp đưa nội dung bài học thông qua câu chuyện dân gian.	20%
2	Số học sinh lựa chọn việc sử dụng các câu chuyện dân gian tạo hứng thú học tập.	15%
3	Số học sinh sẽ đăng kí tham gia sưu tầm các câu chuyện dân gian áp dụng vào bài học.	25%
4	Số học sinh đã từng tham gia trình bày nội dung bài học Công nghệ thông qua câu chuyện dân gian.	15%
5	Số học sinh đề xuất ý tưởng câu chuyện, cốt truyện liên quan đến nội dung bài học môn Công nghệ.	20%

Kết quả điều tra cho thấy việc thiết kế và lồng ghép các câu chuyện dân gian vào nội dung bài học môn Công nghệ là việc làm hết sức cần thiết của giáo viên cũng như học sinh. Công nghệ là môn khoa học thực nghiệm, học sinh khai thác kiến thức thông qua việc quan sát, tìm hiểu phần hình ảnh, video, tư liệu...Tuy nhiên, đồ dùng dạy học của nhà trường ở bộ môn này còn ít, tư liệu, tranh ảnh còn chưa phong phú.

## **II. Thực trạng việc lồng ghép các câu chuyện dân gian vào giảng dạy bộ môn công nghệ.**

### **1. Thuận lợi**

- Được sự quan tâm tạo điều kiện lớn của các cấp, nhà trường đã được trang bị các phòng học chức năng, phòng thư viện với rất nhiều sách, chuyện dân gian và tổ chức tập huấn sử dụng cho giáo viên.

- Nhà trường bước đầu đã được trang bị máy tính, máy chiếu ở một số phòng học phục vụ quá trình dạy học.

- Có rất nhiều tư liệu, tài liệu phục vụ cho giảng dạy như: hình ảnh, phim, nhạc, thông tin, các phần mềm từ Internet, máy tính.

- Đội ngũ giáo viên có chuyên môn đạt chuẩn và trên chuẩn, thường xuyên đổi mới hình thức tổ chức dạy học đa dạng, phong phú.

### **2. Khó khăn**

- Về cơ sở vật chất - trang thiết bị: Điều kiện cơ sở vật chất của nhà trường bước đầu được trang bị nhưng chưa đầy đủ, trang thiết bị phục vụ công tác giảng dạy còn thiếu, do đó ảnh hưởng không nhỏ đến việc học tập của học sinh.

- Về phía giáo viên: Một số ít giáo viên cũng chưa nhận thức được vai trò của việc tích hợp dạy học, giáo viên chưa tích cực đầu tư thiết kế tư liệu, thiết kế bài giảng tích hợp trong dạy học.

- Về phía học sinh: Chỉ có một số ít học sinh xác định được mục đích học tập, các em chưa có sự chủ động trong quá trình học của mình, một số học sinh có tư tưởng coi nhẹ môn học, không tập trung thậm chí học cho xong.

- Về phía các tổ chức đoàn thể trong nhà trường: Đã quan tâm, tạo điều kiện nhưng cần có sự chỉ đạo cụ thể, sát sao và đồng bộ hơn nữa.

Vì vậy, giáo viên bộ môn Công nghệ cần tích cực ứng dụng tích hợp các môn học trong việc dạy học, thiết kế bài giảng tạo hứng thú cho học sinh nhằm giáo dục toàn diện, giúp cho các em học sinh có hứng thú với môn học và phát triển kỹ năng cần thiết.

### **III. Nội dung và biện pháp thực hiện.**

#### **1. Biện pháp 1: Thiết kế và lồng ghép các câu chuyện dân gian theo hình thức sân khấu hóa.**

##### **1.1. Xây dựng quy trình chung về việc thiết kế và lồng ghép các câu chuyện dân gian.**

###### **\* Cách sử dụng câu chuyện trong bài dạy:**

- Sử dụng câu chuyện xuyên suốt toàn bài.
- Sử dụng câu chuyện ở một phần nội dung bài học.

###### **\* Tiến trình xây dựng câu chuyện:**

- Lựa chọn bài học và câu chuyện phù hợp .

*Bài học được lựa chọn là:*

+ Nội dung kiến thức bài học có thể khai thác thông câu chuyện.

+ Việc sử dụng câu chuyện sẽ đạt được hiệu quả cao hơn các phương tiện dạy học sẵn có.

+ Việc lựa chọn bài học có thể do giáo viên hoặc học sinh đề xuất.

- Lựa chọn học sinh tham gia thiết kế cốt truyện.

+ Có niềm say mê, yêu thích bộ môn Công nghệ

+ Có sự sáng tạo, tìm tòi khám phá

+ Có ý thức trong học tập và có tinh thần trách nhiệm cao với nhiệm vụ được giao.

+ Có khả năng phối hợp hoạt động nhóm đạt hiệu quả.

- Học sinh trình bày ý tưởng phác họa nội dung câu chuyện.

+ Học sinh lần lượt trình bày ý tưởng phù hợp với bài học

+ Thống nhất ý tưởng chung của nhóm dưới sự tư vấn của giáo viên

- Trao đổi với tổ nhóm chuyên môn về việc thực hiện giải pháp.

Sau khi học sinh trình bày ý tưởng và thể hiện bằng hình vẽ, giáo viên trao đổi với tổ nhóm chuyên môn để tổ nhóm chuyên môn góp ý, hỗ trợ việc thực hiện ý tưởng.

- Xây dựng câu chuyện và áp dụng vào các tiết dạy.

Dựa vào ý tưởng thiết kế, học sinh tiến hành xây dựng câu chuyện và áp dụng trong tiết dạy

- Trao đổi với tổ nhóm chuyên môn về việc áp dụng giải pháp.

Giáo viên trình bày ý tưởng hướng dẫn học sinh thiết kế và sử dụng mô hình dạy học trong buổi sinh hoạt tổ nhóm chuyên môn cũng như Ban giám hiệu để mọi người góp ý, hỗ trợ, tạo điều kiện thực hiện và áp dụng trong giảng dạy.

## **1.2. Vận dụng quy trình hướng dẫn học sinh thiết kế và lồng ghép các câu chuyện dân gian vào tiết học công nghệ để gây hứng thú cho học sinh phần 1: Trồng trọt Công nghệ 7**

### **2.1. Lựa chọn bài học:**

- Yêu cầu học sinh tìm hiểu nội dung **Phần 1: “Trồng trọt công nghệ 7”** để lựa chọn bài học phù hợp. Thống nhất chọn bài 3: **Một số tính chất chính của đất trồng** với mục tiêu của bài là:

+ Học sinh nêu được thành phần cơ giới của đất trồng

+ Xác định các loại đất: chua, kiềm, trung tính

+ Trình bày được khả năng giữ nước và chất dinh dưỡng, độ phì nhiêu của từng loại đất.

+ Vận dụng kiến thức giải thích một số hiện tượng như: đất xói mòn, bạc màu, đất giàu dinh dưỡng...

- Để đạt được mục tiêu của bài học, học sinh có thể thông qua việc xem video, tranh ảnh, mẫu vật. Tuy nhiên trong quá trình giảng dạy tôi thấy còn một số hạn chế như:

+ Cơ sở vật chất của nhà trường còn khó khăn, đồ dùng dạy học còn chưa phong phú.

+ Việc khai thác nội dung thông qua tranh ảnh, video chưa phát huy được sự say mê, hứng thú học tập của học sinh.

+ Nội dung bài học khai thác chưa sâu.

### **2.2. Lựa chọn học sinh tham gia thiết kế câu chuyện:**

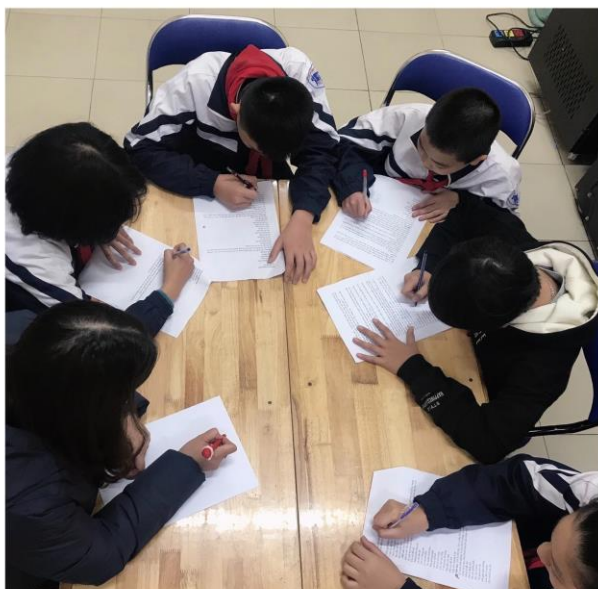
- Giáo viên chọn ra được 5 học sinh lớp 7 đáp ứng yêu cầu.

### **2.3 Học sinh trình bày ý tưởng phác họa nội dung câu chuyện .**

- Lần lượt học sinh đưa ý tưởng nội dung câu chuyện

- Giáo viên và học sinh cùng phân tích và thống nhất nội dung câu chuyện cần thiết kể về: Thành phần cơ giới của đất.





#### ***2.4. Trao đổi với tổ nhóm chuyên môn về việc thực hiện biện pháp:***

Sau khi học sinh thống nhất ý tưởng, giáo viên trình bày ý tưởng với tổ nhóm Toán- Lý- Công nghệ- Tin và nhóm Văn- Sử- Địa hỗ trợ. Các đồng chí đã góp ý một số ý kiến sau:

- + Phân công học sinh thực hiện các nhiệm vụ phù hợp.
- + Phân vai và hướng dẫn học sinh tập luyện kịch bản.
- + Lên danh sách và thuê trang phục, đạo cụ phù hợp cho từng vai diễn.
- + Trao đổi với các đồng chí nhóm Tin học để quay lại video câu chuyện làm tư liệu cho các giờ học.



## ***2.5. Học sinh xây dựng câu chuyện và sử dụng trong các tiết học.***

### ***a, Thông qua ý tưởng đã trình bày, học sinh xây dựng câu chuyện.***

- Câu chuyện xoay quanh nhân vật anh nông dân tên là Lang Liêu trở về vì bị mất mùa mà không biết lí do.

- Sau đó, thần đất xuất hiện và chỉ cho Lang Liêu nguyên nhân là do cây trồng chưa phù hợp với đất.

- Từ đó, Lang Liêu đã nắm bắt được thành phần cơ giới và lựa chọn được cây trồng phù hợp cho mảnh đất của mình.

### ***b, Sử dụng câu chuyện trong bài học***

*Câu chuyện sẽ được sử dụng trong nội dung phần I. Thành phần cơ giới của đất là gì?*

- Học sinh sẽ đóng vai các nhân vật trong truyện: Lang Liêu, Thần Đất, Đất sét, Đất thịt, Đất cát.

- Hình thức: Sân khấu hóa

- Học sinh theo dõi câu chuyện và trả lời các câu hỏi:

+ Phần rắn của đất bao gồm những thành phần nào?

+ Dựa vào thành phần cơ giới người ta chia đất thành mấy loại chính? Đặc điểm của từng loại?

- Từ đó, học sinh dựa vào đặc điểm từng loại đất đưa ra được phương án canh tác cho Lang Liêu.



## ***2.6. Trao đổi với tổ nhóm chuyên môn về việc áp dụng giải pháp.***

Sau khi thực hiện giải pháp, giáo viên trao đổi với tổ nhóm chuyên môn để nhân rộng giải pháp trong giảng dạy.

- Các thành viên trong tổ nhóm đã đề xuất bài học có thể sử dụng câu chuyện là:

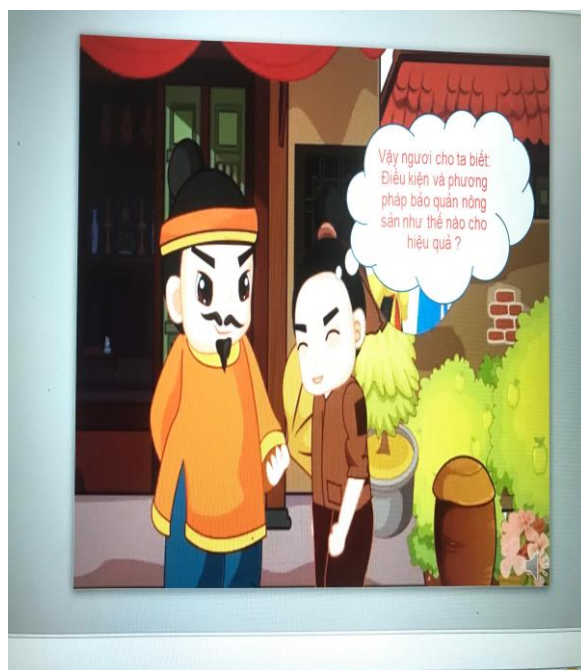
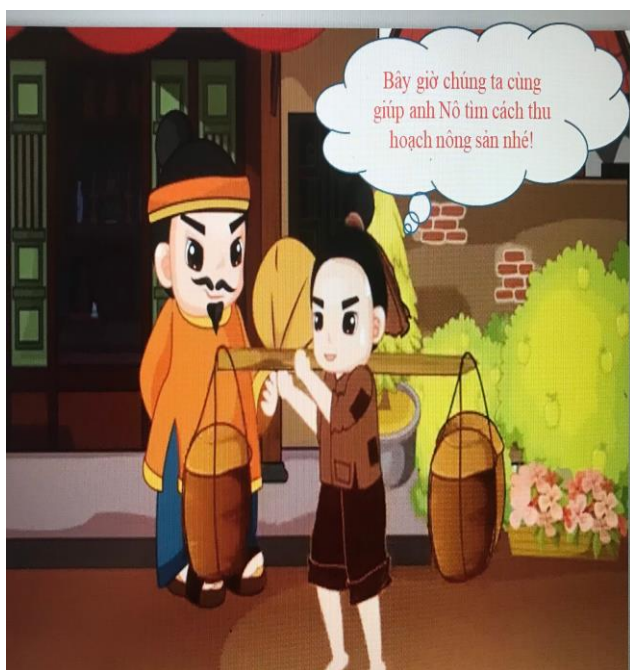
+ Bài 6: Biện pháp sử dụng, cải tạo và bảo vệ đất – Công nghệ 7.



### 1.3. Minh họa một số tiết dạy sử dụng biện pháp:

Môn Công nghệ 7 - Tiết 23: Thu hoạch, bảo quản và chế biến nông sản.

Câu chuyện minh họa: “Phú ông kén rể”



## 2. Biện pháp 2 : Thiết kế và lồng ghép câu chuyện theo hình thức tổ chức trò chơi.

### 2.1. Lợi ích của trò chơi trong học tập.

Trò chơi sẽ làm thay đổi không khí học tập của lớp, làm cho không khí trở nên dễ chịu, thoải mái hơn. Học sinh sẽ thấy vui hơn, cởi mở hơn, thư thái và khỏe hơn sau một quá trình tập trung cao vào việc tiếp nhận kiến thức.

Bên cạnh đó trò chơi còn giúp các em tìm hiểu được ý nghĩa nhân văn của các câu chuyện dân gian, tạo cho các em khả năng quan sát tốt, tinh thần đoàn kết, giao lưu trong tổ, lớp tạo tính chủ động, tự tin, mạnh dạn, sáng tạo cho các

em. Mặt khác trò chơi học tập là con đường thuận lợi để học sinh khắc sâu kiến thức khi học.

## 2.2. Cách thực hiện.

### \* Bước 1: Lựa chọn trò chơi:

Việc lựa chọn các trò chơi học tập phải đáp ứng những yêu cầu của mục đích dạy học. Các trò chơi phải đặt ra cho học sinh các nhiệm vụ học tập tương ứng với nội dung dạy học. Mỗi trò chơi cần có một vị trí đóng góp cụ thể trong tiến trình thực hiện mục đích dạy học. Vì vậy, để đáp ứng yêu cầu dạy học bộ môn hệ thống các trò chơi phải được lựa chọn sao cho đa dạng về chủ đề, phong phú về cách chơi. Để từ đó các em cảm thấy : “Học mà vui, vui mà học”.

### \* Bước 2: Chuẩn bị trò chơi

- Tìm hiểu tài liệu: Chương trình, sách giáo khoa, chuẩn kiến thức kỹ năng thiết kế trò chơi phù hợp.

- Tìm hiểu thực tế lớp học: Tìm hiểu đối tượng học sinh để lựa chọn trò chơi cho phù hợp, giúp các em củng cố khắc sâu kiến thức để hiểu bài một cách chắc chắn.

### \* Bước 3: Xây dựng và thiết kế trò chơi

Thiết kế trò chơi học tập thường qua các bước như sau:

- Mục đích: Nêu rõ mục đích của trò chơi nhằm ôn luyện, củng cố kiến thức, kỹ năng nào?

- Đồ dùng phục vụ trò chơi

- Nêu luật chơi

- Số người tham gia

- Nêu cách chơi, cách tính điểm

- Thời gian chơi

### \* Bước 4: Cách tiến hành trò chơi

- Giới thiệu trò chơi, hướng dẫn cách chơi, phổ biến luật chơi.

- Chơi thử .

- Chơi thật.

- Nhận xét, rút kinh nghiệm và tổng kết trò chơi.

Giáo viên hoặc trọng tài là học sinh nhận xét về thái độ tham gia trò chơi của từng đội, những việc làm chưa tốt của các đội để rút kinh nghiệm.

- Trọng tài công bố kết quả chơi của từng đội, cá nhân và trao phần thưởng cho đội thắng.

- Từ đó, học sinh nêu được kiến thức, kỹ năng trong bài học mà trò chơi đã thể hiện.

## 3. Minh họa.

Giáo viên đã thiết kế và lồng ghép một số trò chơi trong tiết dạy Công nghệ

**\* Trò chơi: “Nhỏ cà rốt” lồng ghép trong giờ thi Giáo viên dạy giỏi Cấp huyện môn Công nghệ năm học 2020-2021.**

Trò chơi được áp dụng trong phần Khởi động:



**\* Trò chơi: “Ăn khế trả vàng” trong giờ chuyên đề cấp trường môn Công nghệ năm học 2019-2020.**

Trò chơi được áp dụng trong phần Luyện tập, củng cố.



## IV. Kết quả triển khai và bài học kinh nghiệm

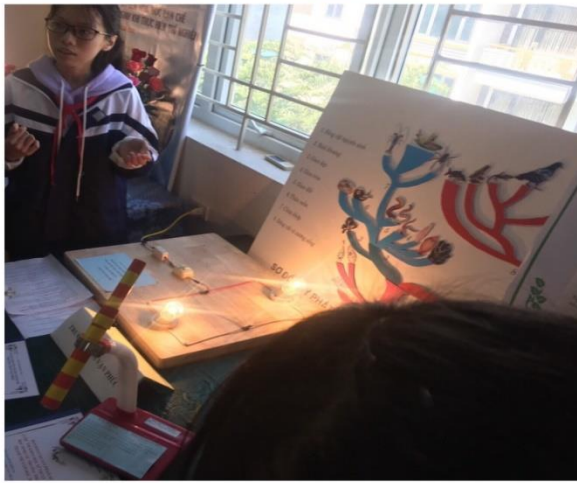
### 1. Kết quả triển khai

#### \* Về phía giáo viên:

- Việc áp dụng giải pháp, giáo viên chủ động hơn trong công tác giảng dạy, thay đổi được các hình thức tổ chức hoạt động dạy và học trên lớp.
- Lồng ghép câu chuyện đã thay thế cho tranh, hình ảnh giúp cho giờ dạy hiệu quả hơn, học sinh khai thác hiệu quả kiến thức.
- Việc sử dụng câu chuyện trong tiết dạy kích thích sự hứng thú học tập, tạo tâm thế hứng khởi trong tiết học.
- Nhờ việc lồng ghép câu chuyện trong tiết dạy giáo viên có thể phát huy tốt các kỹ năng của học sinh.
- Đặc biệt, nhờ việc áp dụng giải pháp giáo viên đã đạt được thành tích nhất định: Đạt Giải Nhất trong hội thi Giáo viên giỏi cấp huyện môn Công nghệ năm học 2020-2021.

#### \* Về phía học sinh:

- Các em đã mạnh dạn, tự tin thể hiện bản thân trong việc tìm tòi, nghiên cứu khoa học.
- Các em được trải nghiệm, được thực hành sáng tạo, thiết kế câu chuyện theo ý tưởng của bản thân.
- Phát huy được tinh thần đoàn kết, hợp tác hỗ trợ lẫn nhau trong việc hoàn thành nhiệm vụ giữa các học sinh.
- Học sinh tự tin tham gia các cuộc thi sáng tạo khoa học kỹ thuật cấp trường, cấp huyện...



- Sau khi thực hiện giải pháp, giáo viên đã tiến hành điều tra nhằm đánh giá hiệu quả thực hiện giải pháp và kết quả thu được như sau:

STT	Nội dung điều tra	Kết quả trước khi thực hiện giải pháp	Kết quả sau khi thực hiện giải pháp
1	Số học sinh tham gia thiết kế câu chuyện.	15%	70%
2	Số học sinh đạt kết quả khá, giỏi.	50%	Trên 85%
3	Số học sinh đạt kết quả trên trung bình.	89%	100%
3	Số học sinh hứng thú học tập môn học	72%	96%
4	Giáo viên thực hiện giải pháp thiết kế sử dụng câu chuyện.	20%	50%

- Nhận xét: Từ kết quả thống kê cho thấy các lớp có sử dụng giải pháp kết quả đạt được cao hơn các lớp không sử dụng, cụ thể:

+ Không có học sinh dưới điểm trung bình (100% trên TB).



+ Tỷ lệ học sinh đạt điểm khá giỏi tương đối cao từ 85% trở lên.

Như vậy, nhìn vào kết quả khảo sát có thể thấy rằng giải pháp đạt được những sự thay đổi nhất định trong chất lượng dạy và học môn Công nghệ 7 cũng như chất lượng dạy và học của các bộ môn khác.

Nhiều giáo viên đã tích cực áp dụng giải pháp trong quá trình giảng dạy thiết kế và sử dụng nhiều câu chuyện lồng ghép nội dung bài học để nâng cao chất lượng bộ môn. Học sinh tích cực, chủ động, sáng tạo, hứng thú học tập hơn. Và đặc biệt giải pháp của tôi đã được cô giáo **Chữ Thanh Huyền** áp dụng trong giờ thi giáo viên dạy giỏi cấp thành phố môn Sinh học 8.



## 2. Bài học kinh nghiệm.

Tuy kết quả trên đây còn khiêm tốn nhưng nó phần nào khẳng định hiệu quả của việc áp dụng giải pháp vào quá trình giảng dạy. Đồng thời tôi cũng rút ra một số kinh nghiệm để góp phần nâng cao hiệu quả dạy và học môn Công nghệ 7:

- Giáo viên trước hết phải tạo hứng thú học tập và phát huy được tinh thần học tập, sáng tạo, tìm tòi, khám phá của học sinh.
- Trong bài giảng, hình thức lồng ghép câu chuyện phải sử dụng kết hợp với các phương pháp dạy học tích cực, để nâng cao hiệu quả học tập.
- Giáo viên cần trao đổi, chia sẻ giải pháp rộng rãi để các đồng nghiệp trong các nhà trường trong các buổi sinh hoạt chuyên môn để được góp ý, bổ sung việc áp dụng giải pháp đạt hiệu quả cao nhất.

## PHẦN C. KẾT LUẬN VÀ KHUYẾN NGHỊ

### I. Kết luận

- Dưới sự hướng dẫn của giáo viên, học sinh đã thiết kế được một số câu chuyện lồng ghép vào các tiết dạy Công nghệ nhằm nâng cao chất lượng dạy và học.

- Giải pháp này không quá đột phá nhưng cũng có thành công nhất định. Tôi hy vọng giải pháp này sẽ góp 1 phần nhỏ vào công cuộc đổi mới dạy và học trong nhà trường nói riêng và giáo dục huyện nói chung.

- Thông qua việc thiết kế câu chuyện, học sinh được trải nghiệm, sáng tạo phát huy tinh thần đoàn kết, tinh thần ham học hỏi, niềm say mê học tập. Giáo viên gần gũi học sinh, nắm bắt được khả năng, trình độ của học sinh.

- Thông qua việc lồng ghép các câu chuyện, các tiết dạy trở nên sinh động tạo hứng thú học tập cho học sinh hiệu quả tiết học được nâng cao từ đó nâng cao chất lượng dạy và học trong nhà trường.

### II. Khuyến nghị

- Đối với nhà trường, tôi mong rằng nhà trường sẽ tiếp tục tạo điều kiện hơn về cơ sở vật chất cũng như tinh thần để giáo viên và học sinh có thể thực hiện thêm nhiều biện pháp không chỉ với môn Công nghệ mà còn ở các môn học khác.

- Đối với giáo viên, giáo viên sẽ đề xuất và thực hiện thêm nhiều các biện pháp ở các môn học để nâng cao chất lượng dạy và học trong nhà trường.

- Đối với phụ huynh học sinh sẽ quan tâm, giúp đỡ, ủng hộ cho các con để các con phát triển các kĩ năng của mình không chỉ trong học tập mà còn trong thực tế cuộc sống.

- Đối với học sinh, các em cần mạnh dạn, tích cực, chủ động tham gia các hoạt động ngoại khóa trải nghiệm sáng tạo để rèn luyện và trang bị cho mình những kĩ năng cần thiết.

Trên đây, tôi đã trình bày giải pháp "**Một vài kinh nghiệm hướng dẫn học sinh thiết kế và lồng ghép các câu chuyện dân gian vào bài học nhằm phát huy năng lực sáng tạo của học sinh trong môn Công nghệ 7**". Tuy đạt được một số thành công nhất định nhưng còn nhiều thiếu sót kính mong các thầy cô góp ý để tôi có thể hoàn thiện tốt hơn và áp dụng giải pháp đạt hiệu quả cao hơn trong các năm học tiếp theo.

*Tôi xin chân thành cảm ơn!*

*Thanh Trì, ngày 26 tháng 4 năm 2021*

Tôi xin cam đoan đây là sáng kiến kinh nghiệm của mình viết, không sao chép nội dung của người khác. Nếu sai tôi hoàn toàn chịu trách nhiệm trước pháp luật.

**Người thực hiện**

**Bùi Thị Lân**

## **PHẦN D. TÀI LIỆU THAM KHẢO**

- Sách giáo khoa Công nghệ 7 – Nhà xuất bản giáo dục Việt Nam, tác giả Nguyễn Minh Đường (Tổng chủ biên).

- Sách giáo viên Công nghệ 7 – Nhà xuất bản giáo dục Việt Nam, tác giả Nguyễn Minh Đường (Tổng chủ biên).

- Sách Dạy và học tích cực – Một số phương pháp và kỹ thuật dạy học – Nhà xuất bản Đại học sư phạm, tác giả Nguyễn Lăng Bình (Chủ biên) – Đỗ Hương Trà

- Sách Hợp tuyển truyện cổ tích Việt Nam – Nhà xuất bản văn học, tác giả Lữ Huy Nguyên – Đặng Văn Lung.

- Nội dung Nghị quyết Hội nghị Trung ương 8 khóa XI ngày 24/01/2018 về đổi mới căn bản, toàn diện giáo dục và đào tạo.

- Công văn công văn 3892/BGDĐT-GDTrH ngày 28/08/2019 về việc hướng dẫn thực hiện nhiệm vụ giáo dục trung học năm học 2019-2020

- Các trang web:

<https://www.google.com.vn/>

<https://moet.gov.vn/Pages/home.aspx>

**PHIẾU ĐIỀU TRA**  
**THỰC TRẠNG TRƯỚC KHI THỰC HIỆN GIẢI PHÁP**

**Kính gửi Quý Thầy/Cô và các em học sinh!**

Nhằm mục đích nghiên cứu thông tin làm cơ sở thực tiễn cho giải pháp: *"Một vài kinh nghiệm hướng dẫn học sinh thiết kế và lồng ghép các câu chuyện dân gian vào bài học nhằm phát huy năng lực sáng tạo của học sinh trong môn Công nghệ 7"*. Tôi thực hiện việc trưng cầu ý kiến của Thầy/Cô và học sinh về những vấn đề liên quan đến hoạt động thiết kế và lồng ghép câu chuyện dân gian trong dạy học. Tôi xin cam kết các ý kiến đánh giá của Quý Thầy/Cô và học sinh sẽ không sử dụng vào bất cứ mục đích nào khác ngoài việc nghiên cứu để cung cấp các thông tin làm cơ sở đề xuất những giải pháp hữu ích, hiệu quả trong việc nâng chất lượng dạy và học ở trường THCS Vạn Phúc- Huyện Thanh Trì- Thành phố Hà Nội.

Xin trân trọng cảm ơn!

**I. DÀNH CHO CÁC THẦY, CÔ GIÁO**

**1. Các thầy/cô có thường xuyên lồng ghép các câu chuyện dân gian trong tiết dạy không?**

- Thường xuyên
- Không thường xuyên

Nếu “Không” thầy/cô cho biết lí do:

.....  
.....  
.....

**2. Thầy/cô hãy cho biết vai trò của lồng ghép các câu chuyện dân gian trong tiết dạy ?**

- Quan trọng
- Không quan trọng

Nếu “Không” thầy/cô cho biết lí do:

.....  
.....  
.....

**3. Thầy cô thường sử dụng hình thức tổ chức dạy học nào trong tiết dạy để phát huy năng lực sáng tạo của học sinh?**

.....  
.....  
.....

**4. Thầy cô hãy cho biết vai trò của tích hợp liên môn trong dạy học ?**

.....  
.....  
.....

**5. Thầy/cô hãy cho biết hiệu quả về việc sử dụng các trò chơi dân gian trong các tiết dạy?**

.....  
.....  
.....

## **II. DÀNH CHO HỌC SINH LỚP 7**

Hãy đánh dấu (x) vào ô trống  ý kiến các em cho là đúng:

**1. Em có yêu thích học tập bộ môn Công nghệ không?**

- Có
- Không

**2. Việc kết hợp nhiều hình thức dạy học trong tiết dạy có cần thiết không?**

- Rất cần thiết.
- Cần thiết.
- Không cần thiết.

**3. Trong các tiết Công trên lớp, các thầy cô có thường xuyên tổ chức các hình thức dạy học phong phú không?**

- Thường xuyên
- Ít sử dụng
- Không sử dụng

**4. Em đã tham gia thiết kế các câu chuyện dân gian để lồng ghép trong bài học chưa ?**

- Đã tham gia
- Chưa tham gia

**5. Theo em, việc thiết kế và lồng ghép các câu chuyện dân gian trong giờ dạy mang lại hiệu quả gì cho học sinh?**

.....  
.....  
.....  
.....

**6. Ngoài những ý kiến trên, em hãy đề xuất các bài học có thể sử dụng các câu chuyện dân gian để nâng cao hiệu quả môn học?**

.....  
.....  
.....

## **PHIẾU ĐIỀU TRA THỰC TRẠNG SAU KHI THỰC HIỆN GIẢI PHÁP**

**Kính gửi Quý Thầy/Cô và các em học sinh!**

Nhằm mục đích đánh giá hiệu quả thực hiện giải pháp: **“Ứng dụng hiệu quả Công nghệ thông tin trong dạy học nhằm nâng cao chất lượng dạy và học môn Sinh học 8”**. Tôi thực hiện việc trưng cầu ý kiến của Thầy/Cô và học sinh về những vấn đề liên quan đến hoạt động hướng dẫn học sinh thiết kế và sử dụng câu chuyện dân gian trong dạy học. Tôi xin cam kết các ý kiến đánh giá của Quý Thầy/Cô và học sinh sẽ không sử dụng vào bất cứ mục đích nào khác ngoài việc

nghiên cứu để cung cấp các thông tin làm cơ sở đề xuất những giải pháp hữu ích, hiệu quả trong việc nâng chất lượng dạy và học ở trường THCS Vạn Phúc-Huyện Thanh Trì- Hà Nội.

Xin trân trọng cảm ơn!

## **I. DÀNH CHO CÁC THẦY, CÔ GIÁO**

**1. Theo thầy/cô, giải pháp này có mang lại hiệu quả trong giảng dạy không?**

- Có
- Tương đối
- Không

Nếu “Không” thầy/cô cho biết lí do:

.....

.....

.....

**2. Thầy/cô có áp dụng giải pháp này trong quá trình giảng dạy không?**

- Có
- Không

Nếu “Không” thầy/cô cho biết lí do:

.....

.....

.....

**3. Thầy/cô hãy đóng góp thêm ý kiến để việc thực hiện giải pháp có hiệu quả cao hơn nữa:**

.....

.....

.....

.....

.....

.....

## **II. DÀNH CHO HỌC SINH KHỐI 7**

**1. Việc lồng ghép các câu chuyện dân gian trong tiết dạy có mang lại hiệu quả học tập cho học sinh không?**

- Có
- Không
- Tương đối

**2. Theo em, việc lồng ghép các câu chuyện dân gian trong dạy học trong quá trình học tập mang lại những lợi ích gì cho học sinh?**

.....

.....

.....

.....

.....

.....

