

**UBND TỈNH LẠNG SƠN
TRƯỜNG CAO ĐẲNG LẠNG SƠN**



BẢN MÔ TẢ SÁNG KIẾN

**Hướng dẫn học sinh thiết kế và sử dụng Podcast
nhằm phát triển năng lực cảm thụ truyện cổ tích
trong dạy học môn Ngữ văn 6
tại Trường TH&THCS Lê Quý Đôn, tỉnh Lạng Sơn**

Lĩnh vực sáng kiến: Dạy học Ngữ văn

Tác giả: Phương Ngọc Thanh Huyền

Trình độ chuyên môn: Thạc sĩ Ngữ văn

Chức vụ: Tổ trưởng chuyên môn

Nơi công tác: Trường Cao đẳng Lạng Sơn

Điện thoại liên hệ: 0868983929

Địa chỉ thư điện tử: huyenpnt@lce.edu.vn

Đề nghị công nhận sáng kiến cấp: Cơ sở

Lạng Sơn, năm 2026

MỤC LỤC

	Trang
TÓM TẮT SÁNG KIẾN.....	3
I - MỞ ĐẦU.....	4
1. Lí do chọn sáng kiến.....	4
2. Mục tiêu của sáng kiến.....	4
3. Phạm vi của sáng kiến.....	5
II – CƠ SỞ LÝ LUẬN, CƠ SỞ THỰC TIỄN	6
1. Cơ sở lý luận.....	6
1. Cơ sở thực tiễn	15
III. NỘI DUNG SÁNG KIẾN	23
1. Nội dung và những kết quả nghiên cứu của sáng kiến.....	23
1.1. Mô tả nội dung giải pháp	23
1.1.1. Biện pháp 1: Xây dựng quy trình hướng dẫn học sinh lớp 6 thiết kế podcast cảm thụ văn bản truyện cổ tích.....	23
1.1.2. Biện pháp 2: Hướng dẫn học sinh nhận diện và thiết kế podcast theo từng loại hình	29
1.1.3. Biện pháp 3: Hướng dẫn học sinh sử dụng công cụ đánh giá	38
1.2. Mô tả thử nghiệm/áp dụng trong thực tiễn	42
1.3. Trình bày kết quả nghiên cứu	43
2. Đánh giá kết quả thu được.....	49
2.1. Tính mới, tính sáng tạo	49
2.2. Khả năng áp dụng và mang lại lợi ích thiết thực của sáng kiến	51
III - KẾT LUẬN.....	53
DANH MỤC TÀI LIỆU THAM KHẢO.....	55
PHỤ LỤC	58

TÓM TẮT SÁNG KIẾN

Sáng kiến tập trung xây dựng quy trình chi tiết hướng dẫn học sinh lớp 6 thiết kế và sử dụng sản phẩm Podcast nhằm phát triển năng lực cảm thụ văn bản truyện cổ tích. Đây là giải pháp nhằm đổi mới phương pháp dạy học theo hướng hiện đại, giúp học sinh không chỉ tiếp nhận văn học một cách thụ động mà còn chủ động phát huy năng lực ngôn ngữ và năng lực số.

Tính mới của sáng kiến nằm ở việc áp dụng mô hình “ê-kíp sản xuất” chuyên môn hóa, cho phép học sinh làm việc nhóm dựa trên sở trường cá nhân (biên tập, giọng đọc, kỹ thuật) thông qua các công cụ số đơn giản, gần gũi. Kết quả thực hiện cho thấy sự cải thiện rõ rệt về hứng thú học tập, phát triển toàn diện kỹ năng thuyết trình, làm việc nhóm và tư duy sáng tạo. Sáng kiến không chỉ tạo ra những sản phẩm học tập có tính ứng dụng cao, làm giàu kho học liệu số của nhà trường mà còn có khả năng nhân rộng hiệu quả tại các trường THCS và các khối lớp khác trong chương trình Giáo dục phổ thông 2018.

- CÁC TỪ VIẾT TẮT

THCS	Trung học cơ sở
GDPT	Giáo dục phổ thông
SGK	Sách giáo khoa

I – MỞ ĐẦU

1. Lí do chọn sáng kiến

Trong bối cảnh Chương trình Giáo dục phổ thông 2018 yêu cầu đổi mới phương pháp dạy học theo hướng phát triển năng lực học sinh, môn Ngữ văn đặt ra yêu cầu cao về năng lực cảm thụ văn học - một năng lực cốt lõi nhưng cũng là thách thức lớn đối với học sinh THCS, đặc biệt là học sinh lớp 6.

Qua thực tế giảng dạy tại Trường TH&THCS Lê Quý Đôn, tôi nhận thấy một số vấn đề tồn tại: Về phía học sinh, học sinh lớp 6 còn thụ động trong tiếp nhận văn bản, chưa có hứng thú sâu sắc với các tác phẩm văn học; khả năng cảm thụ văn học còn hạn chế ở mức hiểu nội dung bề mặt, chưa thấu cảm với nhân vật và tình huống; ngại thể hiện cảm nhận cá nhân về tác phẩm, đặc biệt là trước đông người; chưa hình thành thói quen đọc sách và chia sẻ về văn học.

Về phương pháp giảng dạy: Phương pháp dạy học cảm thụ văn học còn nặng về lý thuyết, chưa tạo được sự hứng thú; các hoạt động trải nghiệm chưa đa dạng, chưa phát huy tính chủ động của học sinh; chưa khai thác hiệu quả công nghệ thông tin trong dạy học cảm thụ văn học; thiếu các sản phẩm học tập cụ thể để học sinh thể hiện năng lực cảm thụ

Về xu hướng công nghệ giáo dục: Học sinh lớp 6 thuộc thế hệ Gen Alpha, rất gần gũi với công nghệ số và các nền tảng truyền thông mới; Podcast đang là xu hướng phổ biến, dễ tiếp cận và phù hợp với đặc điểm tâm lý lứa tuổi; chưa có nhiều nghiên cứu và ứng dụng thực tiễn về podcast trong dạy học Ngữ văn THCS.

Trong triển khai giảng dạy Ngữ văn 6, việc dạy học các văn bản truyện cổ tích đã được áp dụng với nhiều phương pháp như: kể chuyện, đọc diễn cảm, vẽ tranh minh họa, dàn dựng kịch ngắn. Những phương pháp này có ưu điểm là gần gũi, dễ thực hiện, giúp học sinh thú vị với nội dung bài học. Tuy nhiên, giới hạn chế độ của các hệ thống truyền thông phương pháp này vẫn chưa được tận dụng tối đa công nghệ số, chưa phát huy được tính chất tự học của học sinh và sản phẩm học tập thường không được lưu trữ để tái sử dụng hoặc chia sẻ.

Trong bối cảnh giáo dục hiện nay, học sinh lớp 6 rất quen thuộc với công nghệ, đặc biệt là các nền tảng nghe nhìn và mạng xã hội. Tuy nhiên, việc sử dụng công nghệ trong tập tin chưa được định hướng bài bản, dẫn đến trạng thái học sinh thụ động tiếp nhận thông tin nhiều hơn là chủ động sáng tạo.

Việc hướng dẫn học sinh lớp 6 xây dựng podcast cảm thụ văn học có ý nghĩa quan trọng. Đối với học sinh sẽ tạo động lực học tập mới, biến học sinh từ người tiếp nhận thụ động thành người sáng tạo nội dung; phát triển toàn diện các kỹ năng: đọc - hiểu, nói - viết, tư duy sáng tạo, làm việc nhóm, sử dụng công nghệ; nâng cao năng lực cảm thụ văn học thông qua quá trình chủ động khám phá, phân tích và tái hiện tác phẩm; tự tin thể hiện bản thân và chia sẻ cảm xúc về văn học. Đối với giáo viên sẽ có thêm công cụ dạy học hiện đại, phù hợp với đặc điểm học sinh thời đại số; đa dạng hóa phương pháp dạy học, tạo không khí học tập tích cực; dễ dàng đánh giá năng lực học sinh qua sản phẩm cụ thể. Từ đó góp phần thực hiện có hiệu quả Chương trình GDPT 2018; tạo môi trường học tập sáng tạo, ứng dụng công nghệ vào giáo dục.

Xuất phát từ những lý do trên, người viết lựa chọn đề tài *Hướng dẫn học sinh thiết kế và sử dụng Podcast nhằm phát triển năng lực cảm thụ truyện cổ tích trong dạy học môn Ngữ văn 6 tại Trường TH&THCS Lê Quý Đôn, tỉnh Lạng Sơn.*

2. Mục tiêu của sáng kiến

- Nâng cao năng lực cảm thụ văn học của học sinh lớp 6 thông qua việc tạo ra sản phẩm podcast về truyện cổ tích.
- Phát triển kỹ năng nói, đọc diễn đàn, kỹ năng làm việc nhóm và sử dụng công nghệ số.
- Tạo nguồn tài liệu học tập đa dạng, sinh động cho môn Ngữ văn
- Khơi dậy niềm yêu thích học tập và tính sáng tạo của học sinh

3. Phạm vi của sáng kiến

- Đối tượng: Hướng dẫn học sinh xây dựng và sử dụng Podcast cảm thụ văn bản truyện cổ tích trong môn Ngữ văn 6.

- Không gian: khảo sát thực trạng tại lớp 6A1, 6A2; thực nghiệm tại lớp 6A2 trường TH&THCS Lê Quý Đôn (trực thuộc trường Cao đẳng Lạng Sơn).

- Thời gian: từ tháng 1/2026 - tháng 5/2026.

- Ngữ liệu: SGK *Ngữ văn 6 tập hai* - bộ *Kết nối tri thức với cuộc sống* của Nhà xuất bản Giáo dục Việt Nam.

II – CƠ SỞ LÝ LUẬN, CƠ SỞ THỰC TIỄN

1. Cơ sở lý luận

1.1. Truyện cổ tích và dạy học văn bản truyện cổ tích

a) Khái niệm và đặc trưng thi pháp thể loại

GS. Chu Xuân Diên trong *Cơ sở văn hóa Việt Nam* (NXB Đại học Quốc gia TP. Hồ Chí Minh, 2002) xác định: truyện cổ tích là *loại truyện dân gian mang tính chất hư cấu, kể về số phận và cuộc đời của những con người bình thường trong xã hội, phản ánh quan niệm đạo đức và ước mơ về công lí của nhân dân lao động*. Truyện cổ tích nảy sinh từ xã hội nguyên thủy nhưng phát triển rực rỡ trong xã hội có giai cấp khi mâu thuẫn giàu – nghèo, thiện – ác ngày càng sâu sắc.

GS. Nguyễn Đông Chi trong bộ *Kho tàng truyện cổ tích Việt Nam* (5 tập, NXB Giáo dục, 2000) – công trình sưu tầm, phân loại đồ sộ nhất về cổ tích Việt Nam – đã phân loại truyện cổ tích thành: (1) truyện cổ tích về loài vật; (2) truyện cổ tích thần kì; (3) truyện cổ tích sinh hoạt. Trong chương trình Ngữ văn 6, nhóm truyện cổ tích thần kì (có yếu tố kì ảo, nhân vật siêu nhiên) chiếm vị trí trung tâm và yêu cầu năng lực cảm thụ cao nhất từ học sinh.

GS.TS. Lê Chí Quế trong *Văn học dân gian Việt Nam* (NXB Đại học Quốc gia Hà Nội, 2001) xác định các đặc trưng thi pháp cơ bản của truyện cổ tích, bao gồm:

- Cốt truyện tuyến tính với sự lặp lại có quy luật (ba lần thử thách, ba anh em, ba điều ước...), tạo nên nhịp điệu kể chuyện đặc thù.
- Nhân vật chức năng – được xây dựng không phải qua tâm lí nội tâm mà qua hành động, đại diện cho các lực lượng xã hội và đạo đức đối lập.

- Yếu tố kì ảo là “linh hồn” của thể loại – ông Bụt, bà Tiên, vật thần kì – giải quyết những mâu thuẫn mà đời thực không thể giải quyết được, thể hiện sức mạnh của cái thiện và tư duy ước mơ của nhân dân.

- Kết thúc có hậu phản ánh triết lí “Ở hiền gặp lành” – niềm tin của nhân dân vào sự công bằng và trật tự đạo đức.

b) Các nghiên cứu về thể loại truyện cổ tích trên thế giới

Vladimir Propp trong *Morphology of the Folktale* (1928, bản dịch tiếng Anh 1968) đã phát hiện rằng toàn bộ truyện cổ tích thần kì của Nga – và rộng hơn là của nhân loại – đều được cấu tạo từ 31 chức năng (functions) cố định, dù nhân vật và bối cảnh có thể thay đổi. Phân tích cấu trúc của Propp là công cụ lý thuyết nền tảng giúp giáo viên hướng dẫn học sinh đọc hiểu theo đặc trưng thể loại – nhận ra cấu trúc sâu ẩn sau bề mặt câu chuyện.

Bruno Bettelheim trong *The Uses of Enchantment: The Meaning and Importance of Fairy Tales* (1976, NXB Alfred A. Knopf) phân tích chức năng tâm lí của truyện cổ tích đối với trẻ em từ góc nhìn phân tâm học. Ông cho rằng truyện cổ tích không chỉ là giải trí mà còn giúp trẻ xử lí các xung đột nội tâm: nỗi sợ bị bỏ rơi, khát vọng công nhận, ranh giới thiện – ác... Luận điểm này trực tiếp giải thích tại sao cảm thụ truyện cổ tích không chỉ là nhận diện thể loại mà còn là hành trình đồng cảm và tự nhận thức của học sinh.

Max Lüthi trong *The European Folktale: Form and Nature* (1982) mô tả truyện cổ tích bằng khái niệm “one-dimensionality” (đơn chiều) – nhân vật cổ tích không có chiều sâu tâm lí, không băn khoăn, không do dự, hành động theo bản năng đạo đức thuần túy. Đây là đặc điểm giúp phân biệt cổ tích với truyện hiện đại và cũng là điểm khó nhất trong dạy học: học sinh lớp 6 cần học cách đọc theo quy ước thể loại thay vì áp đặt tâm lí học hiện đại vào nhân vật cổ tích.

c) Định hướng dạy học truyện cổ tích trong nhà trường

Theo Chương trình GDPT 2018, việc dạy học truyện cổ tích cần chuyển từ việc “giảng nội dung” sang “hướng dẫn cách đọc”. Ba định hướng trọng tâm là:

- Dạy học theo đặc trưng thể loại: học sinh không chỉ nhớ cốt truyện mà phải nhận diện được các đặc điểm của thể loại cổ tích trong văn bản đó (Ai là nhân vật chính? Yếu tố kì ảo là gì? Ý nghĩa của nó?).

- Tiếp nhận văn học: đây là quá trình học sinh hóa thân vào thế giới nghệ thuật của tác phẩm. Cảm thụ văn bản không chỉ dừng lại ở việc hiểu văn bản mà còn là sự đồng cảm, sẻ chia với số phận nhân vật.

- Phát triển năng lực ngôn ngữ và thẩm mĩ: dạy truyện cổ tích giúp học sinh làm giàu vốn từ, học cách diễn đạt giàu hình ảnh và bồi dưỡng tâm hồn nhân hậu.

Trần Nho Thìn trong *Phương pháp dạy – học văn học theo thể loại* (NXB Giáo dục Việt Nam, 2019) nhấn mạnh rằng dạy truyện cổ tích hiệu quả đòi hỏi giáo viên phải giúp học sinh đồng thời tiếp cận hai tầng: tầng sự kiện – nhân vật bề mặt và tầng biểu tượng văn hóa bên dưới. Đây chính là nền tảng lí luận cho việc thiết kế hệ thống câu hỏi đọc hiểu phân tầng trong sáng kiến.

1.2. Năng lực cảm thụ văn bản truyện cổ tích

a) Khái niệm và cấu trúc năng lực cảm thụ văn học

GS. Phan Trọng Luận (2004) trong *Văn học nhà trường – nhận diện – tiếp cận – khám phá*, NXB Đại học Sư phạm, định nghĩa cảm thụ văn học là *quá trình người đọc dùng kinh nghiệm sống, vốn tri thức văn hóa và năng lực tư duy thẩm mĩ để giải mã hệ thống tín hiệu ngôn ngữ nghệ thuật của tác phẩm, từ đó kiến tạo nên ý nghĩa cho bản thân.... Người giáo viên không thể cảm thụ thay cho học sinh, mà chỉ có thể tổ chức những tình huống, những hoạt động để học sinh tự mình đến với tác phẩm.* Quan niệm này khẳng định cảm thụ văn học không phải hoạt động thụ động mà là quá trình kiến tạo chủ động của chủ thể tiếp nhận.

PGS.TS. Lê Phương Nga trong *Phương pháp dạy học Tiếng Việt ở Tiểu học* (tập 2, NXB Đại học Sư phạm) xác định cảm thụ văn học gồm ba cấp độ: (1) cảm nhận – nhận ra vẻ đẹp bề mặt của ngôn từ; (2) hiểu – nắm bắt tầng nghĩa tường minh và hàm ẩn; (3) rung cảm – có phản ứng cảm xúc và thẩm mĩ trước tác phẩm. Ba cấp độ này tương ứng với các mức Đạt – Khá – Tốt trong rubric đánh giá của sáng kiến.

GS.TS. Nguyễn Thanh Hùng (2011) trong *Kỹ năng đọc hiểu văn* (NXB Đại học Sư phạm) nhấn mạnh rằng với văn học dân gian, năng lực cảm thụ của học sinh phụ thuộc lớn vào khả năng kích hoạt sơ đồ văn hóa (cultural schema) – tức là vốn hiểu biết về thế giới quan dân gian, biểu tượng dân tộc và ước mơ cộng đồng. Đây là lý do cần thiết kế các hoạt động dạy học giúp học sinh liên kết tác phẩm với bối cảnh văn hóa.

b) Các thành tố năng lực cảm thụ trong bối cảnh Chương trình GDPT 2018

Trong bối cảnh dạy học truyện cổ tích theo Chương trình GDPT 2018, các thành tố năng lực cảm thụ văn học được biểu hiện cụ thể như sau:

- Khả năng cảm nhận (trực giác âm thanh và ngôn từ): học sinh nhạy bén với các công thức cố định (“Ngày xưa ngày xưa...”), các từ ngữ tượng hình, tượng thanh và nhịp điệu kể chuyện. Khi chuyển sang Podcast, năng lực này được đánh thức mạnh mẽ qua việc học sinh lắng nghe và chọn lọc “giọng kể” phù hợp với không khí huyền ảo của truyện.

- Khả năng tưởng tượng (tái hiện thế giới kì ảo): truyện cổ tích đầy rẫy những chi tiết hoang đường. Cảm thụ tốt là khi học sinh có thể “vẽ” lại những hình ảnh này trong tâm trí. Podcast thúc đẩy năng lực này vì khi không có hình ảnh trực quan, học sinh buộc phải dùng âm thanh để dẫn dắt người nghe cùng tưởng tượng.

- Khả năng liên tưởng (kết nối đạo đức và đời sống): học sinh biết liên hệ cuộc đấu tranh giữa cái Thiện và cái Ác trong truyện với những bài học đạo đức thực tế. Năng lực này thể hiện qua việc học sinh biết lồng ghép thông điệp cá nhân vào Podcast.

- Khả năng thẩm định (đánh giá giá trị): học sinh không chỉ dừng lại ở việc thích hay không thích, mà bước đầu nhận ra giá trị của các chi tiết nghệ thuật và biết đặt câu hỏi phản biện về tác phẩm.

c) Nghiên cứu về dạy học cảm thụ văn bản truyện cổ tích

Trần Thị Thanh Thủy trong *Dạy học đọc hiểu truyện dân gian theo đặc trưng thể loại ở trung học cơ sở* (Luận án Tiến sĩ, Đại học Sư phạm Hà Nội, 2017) chứng minh rằng học sinh hiểu và cảm thụ truyện cổ tích sâu hơn khi được học theo đặc

trung thể loại có hệ thống: nhận diện mô-típ → phân tích nhân vật chức năng → lí giải yếu tố kì ảo → đánh giá ý nghĩa biểu tượng. Kết quả thực nghiệm cho thấy nhóm học theo mô hình này đạt điểm cảm thụ cao hơn 23,4% so với nhóm học theo cách truyền thống.

Nguyễn Thị Hồng Nam và Dương Thị Hồng Hiếu trong nghiên cứu *Dạy đọc hiểu văn bản văn học theo Chương trình GDPT 2018: Thực trạng và giải pháp* (Tạp chí Khoa học Đại học Sư phạm TP.HCM, 2021) chỉ ra rằng thách thức lớn nhất trong dạy học truyện cổ tích hiện nay là học sinh thiếu kĩ năng chuyển từ mức độ đọc tái hiện lên đọc phân tích và đọc đánh giá. Đây là lỗ hổng mà phương pháp Podcast – với yêu cầu học sinh phải tự diễn giải, tự lựa chọn góc nhìn và tự bày tỏ quan điểm – trực tiếp giải quyết.

Nguyễn Thị Hạnh trong *Dạy học đọc hiểu ở tiểu học* (NXB Đại học Quốc gia Hà Nội, 2002) đã xây dựng mô hình đọc hiểu phân cấp: đọc đúng → đọc hiểu → đọc sáng tạo. Theo mô hình này, đọc sáng tạo – cấp độ cao nhất – chính là khi học sinh có thể *tạo ra sản phẩm mới từ những gì đã đọc*. Sản phẩm Podcast là hiện thân điển hình của đọc sáng tạo theo mô hình Nguyễn Thị Hạnh.

1.3. Lý thuyết tiếp nhận văn học (Reception Theory)

Lý thuyết tiếp nhận văn học của Hans Robert Jauss và Wolfgang Iser (trường phái Konstanz, Đức, 1960–1970) xác lập vai trò trung tâm của người đọc trong quá trình kiến tạo ý nghĩa tác phẩm. Theo Iser, mọi văn bản đều có “những chỗ trống” (Leerstellen – gaps) mà người đọc phải tự lấp đầy bằng trí tưởng tượng và kinh nghiệm cá nhân. Tác giả cho rằng: *Tác phẩm văn học không tồn tại đầy đủ trong văn bản, mà chỉ được hoàn chỉnh trong hành động đọc của người đọc. Văn bản cung cấp một khung hướng dẫn, còn ý nghĩa là kết quả của sự tương tác giữa văn bản và người đọc.*

Lý thuyết này lý giải tại sao hoạt động làm Podcast – nơi học sinh phải tự diễn giải, tự lựa chọn giọng đọc, âm thanh, cách kể – có giá trị hơn hẳn việc ghi nhớ nội dung tóm tắt: nó buộc học sinh thực sự tiếp nhận và xử lý văn bản. Mỗi nhóm học

sinh tạo ra một Podcast khác nhau từ cùng một truyện cổ tích – đó là biểu hiện lành mạnh của quá trình tiếp nhận chủ động.

1.4. Lý thuyết Vùng phát triển gần nhất (ZPD – Vygotsky)

Lý thuyết của L.S. Vygotsky (1896–1934) về Vùng phát triển gần nhất (Zone of Proximal Development) khẳng định học sinh học hiệu quả nhất khi được thực hiện các nhiệm vụ vừa đủ khó – vượt qua khả năng độc lập nhưng có thể hoàn thành với sự hỗ trợ của giáo viên hoặc bạn bè. Trong thiết kế Podcast, giáo viên đóng vai trò “người giàn giáo” (scaffolding): cung cấp rubric đánh giá, câu hỏi gợi mở, mẫu kịch bản... để học sinh từng bước tiến vào vùng phát triển mới của năng lực cảm thụ.

1.5. Các lý thuyết dạy học tích cực

a) Lý thuyết kiến tạo (Constructivism)

Học sinh tự xây dựng kiến thức thông qua trải nghiệm và tương tác, thay vì tiếp nhận thụ động. Podcast là sản phẩm học sinh tự tạo ra, thể hiện quá trình kiến tạo hiểu biết của mình về văn bản.

b) Học tập dựa trên dự án (Project-Based Learning)

Học sinh học thông qua việc thực hiện dự án có sản phẩm cụ thể. Xây dựng Podcast là một dự án hoàn chỉnh với các giai đoạn: lập kế hoạch, thực hiện, trình bày, nhận phản hồi.

c) Học tập hợp tác (Cooperative Learning)

Học sinh làm việc nhóm, phân công vai trò, cùng hoàn thành mục tiêu chung. Quá trình làm Podcast đòi hỏi sự phối hợp chặt chẽ giữa các thành viên: người viết kịch bản, người dẫn chuyện, người chọn nhạc, người dựng âm thanh.

d) Lý thuyết học tập qua trải nghiệm (Experiential Learning – David Kolb)

David A. Kolb (1984) trong *Experiential Learning* mô tả chu kỳ học tập gồm 4 giai đoạn: (1) Trải nghiệm cụ thể → (2) Quan sát phản tư → (3) Khái quát hóa trừu tượng → (4) Thử nghiệm tích cực. Quy trình làm Podcast của học sinh trải qua đầy đủ bốn giai đoạn này: đọc văn bản → thảo luận phân tích → viết kịch bản → thu âm và nhận phản hồi.

e) Lý thuyết học tập đa phương thức (Multimodal Learning)

Gunther Kress và Theo van Leeuwen (2001) trong *Multimodal Discourse* xác định con người học qua nhiều phương thức biểu đạt (modes) đồng thời: âm thanh, hình ảnh, ngôn ngữ, giọng nói... Podcast tích hợp đồng thời:

- Phương thức ngôn ngữ: lựa chọn từ ngữ, xây dựng kịch bản.
- Phương thức âm thanh: nhạc nền, hiệu ứng tiếng động phù hợp không khí cổ tích.
- Phương thức giọng nói: nhịp điệu, ngữ điệu, cảm xúc khi đọc diễn cảm.

Cope & Kalantzis (2000) trong lý thuyết *New Literacies* nhấn mạnh học sinh thế kỉ 21 cần năng lực đọc viết đa phương thức – không chỉ đọc hiểu văn bản in mà còn tạo ra và giải mã các văn bản số, âm thanh. Sáng kiến này trực tiếp đáp ứng yêu cầu đó.

f) Lý thuyết trí tuệ đa dạng (Multiple Intelligences – Howard Gardner)

Howard Gardner (1983) trong *Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligences* xác định con người sở hữu ít nhất 8 loại trí thông minh khác nhau. Sáng kiến này phát huy đồng thời:

- Trí tuệ ngôn ngữ: viết kịch bản, đọc diễn cảm.
- Trí tuệ âm nhạc: chọn nhạc nền, hiệu ứng âm thanh.
- Trí tuệ nội tâm: bày tỏ cảm nhận cá nhân về nhân vật và thông điệp truyện.
- Trí tuệ liên cá nhân: hợp tác nhóm trong quy trình làm Podcast.

Đây là căn cứ khoa học giải thích tại sao Podcast giúp tiếp cận được nhiều nhóm học sinh với thể mạnh trí tuệ khác nhau, trong khi dạy học truyền thống chủ yếu ưu tiên học sinh có thể mạnh ngôn ngữ và logic.

1.6. Podcast giáo dục và nghiên cứu ứng dụng Podcast trong dạy học

a) Khái niệm và đặc điểm Podcast giáo dục

Podcast là chương trình âm thanh số được phát hành theo định kỳ hoặc theo loạt, có thể tải xuống hoặc nghe trực tuyến. Podcast giáo dục là podcast được thiết kế với mục đích học tập, giảng dạy. Đặc điểm nổi bật của Podcast văn học:

- Kết hợp nội dung văn học với hình thức truyền thông hiện đại, phù hợp phong cách học của thế hệ học sinh số.
- Tính linh hoạt: có thể nghe mọi lúc, mọi nơi; tính tương tác: kích thích trí tưởng tượng qua âm thanh.
- Tính sáng tạo: cho phép người làm thể hiện cách hiểu riêng về tác phẩm – không có hai bản Podcast giống hệt nhau.

b) Nghiên cứu ứng dụng Podcast trong dạy học

Rosell-Aguilar (2007) trong *Top of the Pods – In Search of a Podcasting Pedagogy for Language Learning* khẳng định Podcast giúp tăng đáng kể động lực học tập, rèn kỹ năng nghe – nói tích hợp và tạo cơ hội cho học sinh "sở hữu" sản phẩm học tập của mình – yếu tố thúc đẩy cam kết học tập bền vững.

Salmon & Edirisingha (2008) trong *Podcasting for Learning in Universities* chứng minh rằng học sinh tạo ra Podcast (learner-generated podcast) có mức độ hiểu sâu hơn, tư duy phê phán cao hơn và khả năng liên hệ kiến thức tốt hơn so với nhóm học theo cách truyền thống.

Nguyễn Thị Thu Hương (2020) trong *Ứng dụng Podcast trong dạy học kỹ năng nói Tiếng Anh tại trường THPT* (Tạp chí Khoa học Giáo dục Việt Nam, số 28) cho thấy 87,3% học sinh đánh giá Podcast giúp tăng hứng thú và chủ động trong học tập. Kết quả này có giá trị tham chiếu cho việc triển khai Podcast trong dạy học Ngữ văn.

1.7. Đặc điểm tâm lý học sinh lớp 6

Đặc điểm nhận thức

- Chuyển từ tư duy cụ thể sang trừu tượng (giai đoạn đầu); khả năng chú ý tập trung chưa cao (15–20 phút).

- Trí nhớ phát triển, nhưng cần sự gợi mở; tư duy logic bắt đầu hình thành.

Đặc điểm tâm lý – xã hội

- Nhu cầu được thể hiện bản thân, được công nhận; thích hoạt động nhóm, tương tác với bạn bè.

- Nhạy cảm với sự đánh giá; tò mò, thích khám phá những điều mới lạ.

Ý nghĩa với thiết kế hoạt động Podcast

- Cần hoạt động đa dạng, sinh động – Podcast đáp ứng yêu cầu này qua sự kết hợp đa phương thức.
- Tạo môi trường an toàn, khích lệ để học sinh dám thử nghiệm sáng tạo.
- Tổ chức làm việc nhóm hiệu quả với vai trò rõ ràng – phù hợp với đặc điểm tâm lý xã hội lứa tuổi.
- Sử dụng công nghệ thu hút sự chú ý và khai thác thế mạnh của "thế hệ số".

1.8. Các văn bản pháp lý

Nghị quyết số 29-NQ/TW ngày 04/11/2013 của Ban Chấp hành Trung ương Đảng (Khóa XI) về đổi mới căn bản, toàn diện giáo dục và đào tạo xác định mục tiêu cốt lõi: chuyển mạnh quá trình giáo dục từ chủ yếu trang bị kiến thức sang phát triển toàn diện năng lực và phẩm chất người học. Nghị quyết nhấn mạnh yêu cầu "đổi mới phương pháp dạy học theo hướng hiện đại, phát huy tính tích cực, chủ động, sáng tạo của người học". Đây là cơ sở chính trị cao nhất định hướng cho toàn bộ hệ thống đổi mới phương pháp dạy học, trong đó có dạy học Ngữ văn theo hướng phát triển năng lực.

Nghị quyết số 36-NQ/TW ngày 01/7/2014 của Ban Chấp hành Trung ương Đảng về đẩy mạnh ứng dụng, phát triển công nghệ thông tin đáp ứng yêu cầu phát triển bền vững và hội nhập quốc tế chủ trương tích hợp công nghệ thông tin vào tất cả các cấp học, môn học. Sáng kiến ứng dụng Podcast trong dạy học Ngữ văn là sự hiện thực hóa trực tiếp chủ trương này trong bối cảnh nhà trường phổ thông.

Chương trình Giáo dục phổ thông môn Ngữ văn 2018 (ban hành kèm Thông tư 32/2018/TT-BGDĐT) xác định môn Ngữ văn có vai trò đặc biệt quan trọng trong việc *giúp học sinh hình thành và phát triển những phẩm chất chủ yếu và năng lực chung; đồng thời bồi dưỡng năng lực ngôn ngữ, năng lực văn học*. Chương trình quy định rõ yêu cầu cần đạt của lớp 6 đối với thể loại truyện dân gian – trong đó có truyện cổ tích – là học sinh cần:

- Nhận biết được một số yếu tố hình thức (chi tiết, cốt truyện, nhân vật) và nội dung (đề tài, chủ đề, ý nghĩa, thái độ người kể) của truyện cổ tích.

- Phân tích, đánh giá được đặc điểm nhân vật, sự kiện, chủ đề của các tác phẩm dân gian.
- Tạo lập văn bản nói và viết thể hiện cảm nhận cá nhân về tác phẩm, có lập luận rõ ràng, có bằng chứng thuyết phục.

Việc học sinh thiết kế Podcast cảm thụ văn bản chính là hình thức tạo lập văn bản nói kết hợp với công nghệ, đáp ứng đồng thời cả ba yêu cầu trên theo tinh thần tích hợp đọc – nghe – nói của chương trình.

Công văn số 5636/BGDĐT-GDTrH ngày 10/10/2023 của Bộ Giáo dục và Đào tạo về hướng dẫn thực hiện nhiệm vụ giáo dục trung học năm học 2023–2024 tiếp tục khuyến khích giáo viên "tổ chức các hình thức dạy học, kiểm tra, đánh giá theo hướng phát triển phẩm chất, năng lực học sinh", ưu tiên sử dụng các phương pháp, kĩ thuật dạy học tích cực như dạy học dự án, học tập trải nghiệm và ứng dụng công nghệ thông tin.

Thông tư 22/2021/TT-BGDĐT quy định về đánh giá học sinh THCS và THPT (thay thế Thông tư 58/2011) nhấn mạnh đánh giá qua sản phẩm học tập đa dạng, không chỉ dừng ở bài kiểm tra viết truyền thống. Sản phẩm Podcast của học sinh là một minh chứng học tập (evidence) điển hình đáp ứng tinh thần đánh giá này.

2. Cơ sở thực tiễn

2.1. Chương trình Ngữ văn lớp 6 tại trường TH&THCS Lê Quý Đôn

- Kế hoạch giáo dục năm học 2025-2026

Căn cứ sách học sinh Ngữ văn 6 (Kết nối tri thức với cuộc sống), tổ chuyên môn trường TH&THCS Lê Quý Đôn đã xây dựng Kế hoạch giáo dục năm học 2025-2026 bao gồm Bài 7: Thế giới cổ tích với thời lượng 12 tiết, trong đó các tiết liên quan trực tiếp đến dạy học cảm thụ văn bản truyện cổ tích như sau:

Bảng II.1. Thống kê các tiết dạy học cảm thụ văn bản truyện cổ tích trong Kế hoạch giáo dục môn Ngữ văn lớp 6 năm học 2025-2026 của Trường TH&THCS Lê Quý Đôn

Tiết theo PPCT	Tên tiết	Loại năng lực Ngữ văn
86-87	<i>Thạch Sanh</i>	Đọc hiểu
89-90	<i>Cây khế</i>	Đọc hiểu

92	<i>Vua chích chòe</i>	Đọc hiểu
93-96	Viết bài văn đóng vai nhân vật kể lại một truyện cổ tích	Viết
100	Kể lại một truyện cổ tích bằng lời một nhân vật	Nói và nghe
101	Đọc mở rộng 3	Đọc hiểu văn bản ngoài SGK

Như vậy thời lượng giáo viên có thể tận dụng lồng ghép dạy học cảm thụ văn bản truyện cổ tích là trong 10 tiết học trực tiếp trên lớp và kết hợp việc giao bài, hỗ trợ, đánh giá trực tuyến.

2.2. Thực trạng dạy học cảm thụ văn bản truyện cổ tích tại trường TH&THCS Lê Quý Đôn

Tác giả tiến hành khảo sát thực trạng dạy học cảm thụ văn bản truyện cổ tích với đối tượng khảo sát là 70 học sinh lớp 6 (2 lớp 6A1 và 6A2); 03 giáo viên Ngữ văn Trường TH&THCS Lê Quý Đôn. Công cụ khảo sát bao gồm Phiếu hỏi học sinh, phiếu phỏng vấn giáo viên, bài kiểm tra tiền nghiệm Kiểm tra năng lực cảm thụ văn bản truyện cổ tích. Thời gian thực hiện khảo sát trong tháng 01/2026.

Kết quả khảo sát như sau:

Phiếu hỏi cho thấy về hứng thú học tập môn Ngữ văn: 65% học sinh thích môn Ngữ văn nhưng chỉ 32% hứng thú với các bài học cảm thụ văn học; 78% cho rằng bài học cảm thụ văn học “khó hiểu” hoặc “không thú vị”. Về năng lực cảm thụ văn bản truyện cổ tích: Chỉ 25% học sinh tự cho rằng có thể diễn đạt cảm nhận cá nhân về tác phẩm một cách mạch lạc; 60% học sinh chỉ hiểu nội dung bề mặt, chưa thấu cảm với nhân vật; 15% hoàn toàn không hiểu hoặc không quan tâm đến nội dung văn bản. Về kỹ năng thuyết trình và tự tin: 72% học sinh ngại nói trước lớp; 85% chưa từng tham gia hoạt động sáng tạo nội dung âm thanh. Về mức độ tiếp cận công nghệ: 95% học sinh có điện thoại thông minh hoặc máy tính tại nhà; 88% học sinh biết và từng nghe podcast (chủ yếu là giải trí) nhưng 0% từng tạo podcast hoặc nội dung âm thanh tương tự.

BẢNG II.2. KẾT QUẢ KHẢO SÁT THỰC TRẠNG THEO PHIẾU HỎI HỌC SINH

Đối chiếu giữa lớp đối chứng 6A1 (35 học sinh) và lớp thực nghiệm 6A2 (37 học sinh) (Trước tác động)

STT	TIÊU CHÍ ĐÁNH GIÁ	MÔ TẢ MỨC ĐỘ	TỐT		KHÁ		ĐẠT		CHƯA ĐẠT	
			SL	%	SL	%	SL	%	SL	%
1	Hứng thú với bài học cảm thụ văn học	6A1	5	14,3%	7	20,0%	12	34,3%	11	31,4%
		6A2	5	13,5%	7	18,9%	13	35,1%	12	32,4%
2	Nhận diện đặc trưng thể loại truyện cổ tích	6A1	4	11,4%	9	25,7%	14	40,0%	8	22,9%
		6A2	4	10,8%	9	24,3%	15	40,5%	9	24,3%
3	Năng lực cảm nhận và diễn đạt cảm xúc về nhân vật	6A1	4	11,4%	5	14,3%	21	60,0%	5	14,3%
		6A2	5	13,5%	5	13,5%	22	59,5%	5	13,5%
4	Kỹ năng thuyết trình và tự tin trước lớp	6A1	2	5,7%	8	22,9%	14	40,0%	11	31,4%
		6A2	2	5,4%	8	21,6%	15	40,5%	12	32,4%
5	Kỹ năng sáng tạo nội dung âm thanh (Podcast)	6A1	0	0%	2	5,7%	10	28,6%	23	65,7%
		6A2	0	0%	2	5,4%	11	29,7%	24	64,9%
6	Ứng dụng công nghệ trong học tập môn Ngữ văn	6A1	1	2,9%	4	11,4%	16	45,7%	14	40,0%
		6A2	1	2,7%	4	10,8%	17	45,9%	15	40,5%
7	Làm việc nhóm và phân công nhiệm vụ	6A1	5	14,3%	11	31,4%	12	34,3%	7	20,0%
		6A2	5	13,5%	12	32,4%	12	32,4%	8	21,6%

Chú thích: SL = Số lượng học sinh | % = Tỷ lệ phần trăm

Mức đánh giá: **Tốt:** Thực hiện thành thạo, sáng tạo, tự tin | **Khá:** Thực hiện đúng, còn đôi chỗ hạn chế | **Đạt:** Thực hiện được nhưng cần hỗ trợ | **Chưa đạt:** Chưa thực hiện được hoặc chưa quan tâm

Đối với giáo viên, phiếu phỏng vấn cho thấy 100% giáo viên đồng ý cần đổi mới phương pháp dạy cảm thụ văn học; 100% muốn ứng dụng công nghệ vào dạy học; 66,7% cho rằng thiếu tài liệu hướng dẫn cụ thể.

Để khảo sát năng lực cảm thụ văn bản truyện cổ tích, người viết cho học sinh làm bài kiểm tra tiền nghiệm, căn cứ vào kết quả chấm bài theo Rubric để đưa ra đánh giá theo từng năng lực thành tố.

RUBRIC II.1. Các mức độ đánh giá năng lực cảm thụ văn bản truyện cổ tích theo năng lực thành tố.

STT	Năng lực thành tố	Tốt	Khá	Đạt	Chưa đạt
1	Nhận diện đặc trưng thể loại	Xác định chính xác và đầy đủ các yếu tố đặc trưng (nhân vật, không gian, thời gian, yếu tố kì ảo, kết thúc). Phân biệt thành thạo cổ tích với thần thoại, truyền thuyết; nhận ra mô-típ quen thuộc và lí giải ý nghĩa của chúng.	Xác định được hầu hết các yếu tố đặc trưng, phân biệt được cổ tích với các thể loại khác. Nhận ra một số mô-típ quen thuộc, có lí giải tuy chưa thật sâu.	Nhận biết được một số yếu tố đặc trưng cơ bản (nhân vật bất hạnh, kết thúc có hậu, yếu tố thần kì). Phân biệt sơ bộ với một thể loại khác khi có gợi ý.	Chưa nhận ra đặc trưng thể loại hoặc nhầm lẫn với thể loại khác. Không xác định được mô-típ và chỉ kể lại nội dung.
2	Phân tích nhân vật	Xác định đúng kiểu nhân vật, phân tích sâu hành động – lời nói – ứng xử để rút ra phẩm chất nhân vật. Nhận ra hệ thống đối lập thiện–ác, lí giải thuyết phục mối quan hệ nhân–quả đạo đức. Bày tỏ cảm xúc, thái độ có chiều sâu và có dẫn chứng cụ thể.	Xác định đúng kiểu nhân vật, nêu được phẩm chất qua hành động cụ thể. Nhận ra sự đối lập giữa nhân vật, lí giải được kết thúc theo logic nhân–quả. Bày tỏ cảm xúc cá nhân có kèm lí lẽ.	Nhận diện được nhân vật chính và một số phẩm chất cơ bản. Bước đầu nêu được sự khác biệt giữa nhân vật tốt và xấu. Bày tỏ cảm xúc còn chung chung (thích/không thích).	Không xác định được kiểu nhân vật hoặc chỉ kể tên mà không nêu phẩm chất. Không phân biệt được nhân vật thiện–ác hoặc nhầm lẫn giá trị.
3	Cảm nhận chi tiết nghệ thuật đặc sắc	Phát hiện và phân tích sâu vai trò của chi tiết kì ảo (vật thần kì, con số kì ảo, tình huống thử thách). Chỉ ra ý nghĩa biểu trưng của chi tiết với ước mơ và quan niệm dân gian. Phát hiện chi tiết tưởng	Nhận ra và nêu được vai trò của một số chi tiết kì ảo tiêu biểu. Bước đầu liên hệ chi tiết với ý nghĩa tư tưởng của truyện. Nhận	Nhận ra chi tiết kì ảo nổi bật (vật thần kì, nhân vật thần kì). Nêu được tác dụng cơ bản của một chi tiết khi có câu hỏi gợi mở.	Không nhận ra chi tiết nghệ thuật đặc sắc hoặc liệt kê chi tiết mà không nêu tác dụng.

STT	Năng lực thành tố	Tốt	Khá	Đạt	Chưa đạt
		nhỏ nhưng có vai trò xoay chuyển tình huống.	xét được nghệ thuật tạo tình huống.		Nhầm lẫn giữa chi tiết kì ảo và sự việc bình thường.
4	Hiểu và lí giải chủ đề, ý nghĩa	Xác định được cả chủ đề tường minh và hàm ẩn. Phân tích sâu ước mơ dân gian (công bằng, cái thiện chiến thắng) và tính giáo huấn. Liên hệ chủ đề với thực tiễn cuộc sống một cách sáng tạo, có chiều sâu.	Xác định đúng chủ đề và nêu được ước mơ dân gian gửi gắm trong truyện. Liên hệ được bài học với thực tế ở mức độ phù hợp. Nhận ra tính giáo huấn mà không máy móc một chiều.	Nêu được chủ đề chính (tường minh). Bước đầu nêu được bài học đạo đức khi có câu hỏi định hướng. Liên hệ còn hơi hợt, mang tính hình thức.	Không xác định được chủ đề hoặc nêu sai. Không rút ra được bài học; lẫn lộn nội dung với ý nghĩa.
5	Liên hệ, kết nối văn bản	Kết nối được với nhiều văn bản cùng thể loại, so sánh có chiều sâu về nhân vật, mô-típ, kết thúc. Liên hệ được với trải nghiệm bản thân và văn hóa dân tộc một cách thuyết phục. Có thể so sánh cổ tích Việt Nam với cổ tích nước ngoài.	Kết nối được với ít nhất một văn bản cổ tích khác đã học. Liên hệ được bài học với thực tế cuộc sống. Bước đầu nhận ra dấu ấn văn hóa dân tộc trong truyện.	Nhắc được tên một truyện cổ tích khác tương tự khi có gợi ý. Liên hệ bài học còn đơn giản, chưa có sự so sánh.	Không liên hệ được với bất kì văn bản hoặc trải nghiệm nào. Không nhận ra mối liên quan giữa truyện với cuộc sống.
6	Đánh giá, phản hồi có lập luận	Trình bày quan điểm cá nhân rõ ràng, có lập luận và dẫn chứng cụ thể. Đặt được câu hỏi phản biện thú vị về tình huống hoặc kết thúc truyện. Nhận ra cả giá trị lẫn giới hạn tư tưởng của cổ tích. Diễn đạt mạch lạc, có cảm xúc lẫn lí trí.	Có quan điểm cá nhân về giá trị của truyện, nêu được lí lẽ. Đặt được một câu hỏi về truyện cho thấy tư duy phê phán. Diễn đạt tương đối mạch lạc.	Bày tỏ được cảm nhận cá nhân dù còn chung chung. Trả lời được câu hỏi đánh giá khi có định hướng. Diễn đạt đôi chỗ còn lộn xộn.	Không bày tỏ được quan điểm cá nhân hoặc chỉ lặp lại ý sách giáo khoa. Không có lí lẽ, dẫn chứng; không đặt được câu hỏi phản biện.

Kết quả khảo sát bài kiểm tra tiền nghiệm như sau:

BẢNG II.3. THÔNG KÊ KẾT QUẢ KHẢO SÁT NĂNG LỰC CẢM THỤ VĂN BẢN TRUYỆN CỔ TÍCH

Lớp 6A1 và 6A2 Trước khi áp dụng sáng kiến

STT	Năng lực thành tố	Lớp 6A1 (Số: 35 HS)								Lớp 6A2 (Số: 35 HS)							
		Tốt		Khá		Đạt		Chưa đạt		Tốt		Khá		Đạt		Chưa đạt	
		SL	%	SL	%	SL	%	SL	%	SL	%	SL	%	SL	%	SL	%
1	NL1 – Nhận diện đặc trưng thể loại	3	8.6%	8	22.9%	17	48.6%	7	20.0%	4	11.4%	9	25.7%	16	45.7%	6	17.1%
2	NL2 – Phân tích nhân vật	2	5.7%	7	20.0%	18	51.4%	8	22.9%	3	8.6%	8	22.9%	17	48.6%	7	20.0%
3	NL3 – Cảm nhận chi tiết nghệ thuật	1	2.9%	6	17.1%	19	54.3%	9	25.7%	2	5.7%	6	17.1%	18	51.4%	9	25.7%
4	NL4 – Hiểu và lí giải chủ đề, ý nghĩa	2	5.7%	7	20.0%	17	48.6%	9	25.7%	3	8.6%	7	20.0%	16	45.7%	9	25.7%
5	NL5 – Liên hệ, kết nối văn bản	1	2.9%	5	14.3%	16	45.7%	13	37.1%	2	5.7%	5	14.3%	17	48.6%	11	31.4%
6	NL6 – Đánh giá, phản hồi có lập luận	1	2.9%	4	11.4%	14	40.0%	16	45.7%	1	2.9%	5	14.3%	15	42.9%	14	40.0%
	TỔNG CỘNG (6 NL)	10	4.8%	37	17.6%	101	48.1%	62	29.5%	15	7.1%	40	19.0%	99	47.1%	56	26.7%

Từ kết quả trên có thể đưa ra đánh giá về thực trạng phát triển năng lực cảm thụ văn bản truyện cổ tích ở học sinh lớp 6 Trường TH&THCS Lê Quý Đôn như sau: *Về năng lực nhận diện đặc trưng thể loại*, đây là năng lực có kết quả khả quan nhất trong sáu năng lực được đánh giá, song kết quả vẫn chưa đáp ứng được yêu cầu của chương trình. Cụ thể, ở lớp 6A1 có 3 học sinh đạt mức Tốt (8,6%), 8 học sinh đạt mức Khá (22,9%), 17 học sinh đạt mức Đạt (48,6%) và 7 học sinh Chưa đạt (20,0%). Lớp 6A2 có kết quả tương đương với 4 học sinh Tốt (11,4%), 9 học sinh Khá (25,7%), 16 học sinh Đạt (45,7%) và 6 học sinh Chưa đạt (17,1%). Mặc dù tỉ lệ Chưa đạt thấp hơn so với các năng lực còn lại, song tỉ lệ học sinh đạt mức Tốt và Khá cộng lại vẫn chưa vượt quá 1/3 sĩ số ở cả hai lớp, cho thấy khả năng nhận diện thể loại một cách chủ động, có hệ thống của học sinh còn rất hạn chế. *Phân tích nhân vật* là năng lực cốt lõi trong cảm thụ truyện cổ tích, nhưng kết quả khảo sát cho thấy đa số học sinh mới chỉ dừng ở mức nhận diện bề mặt. Tại lớp 6A1, chỉ có 2 học sinh đạt mức Tốt (5,7%) và 7 học sinh đạt mức Khá (20,0%), trong khi 18 học sinh ở mức Đạt (51,4%) và 8 học sinh Chưa đạt (22,9%). Lớp 6A2 ghi nhận 3 học sinh Tốt (8,6%), 8 học sinh Khá (22,9%), 17 học sinh Đạt (48,6%) và 7 học sinh Chưa đạt (20,0%). Tỉ lệ học sinh ở mức Đạt chiếm đa số tuyệt đối ở cả hai lớp (trên 48%), phản ánh thực tế học sinh có thể kể lại hành động nhân vật nhưng chưa biết phân tích, lí giải để rút ra phẩm chất một cách thuyết phục. *Cảm nhận chi tiết nghệ thuật đặc sắc* là năng lực có kết quả đáng lo ngại nhất trong nhóm năng lực bậc trung. Lớp 6A1 chỉ có 1 học sinh đạt mức Tốt (2,9%), 6 học sinh đạt mức Khá (17,1%), trong khi 19 học sinh ở mức Đạt (54,3%) và 9 học sinh Chưa đạt (25,7%). Lớp 6A2 có 2 học sinh Tốt (5,7%), 6 học sinh Khá (17,1%), 18 học sinh Đạt (51,4%) và 9 học sinh Chưa đạt (25,7%). Gần 1/4 học sinh ở cả hai lớp chưa nhận ra được vai trò và ý nghĩa của chi tiết nghệ thuật trong văn bản. Kết quả này phản ánh rõ nét sự thiếu hụt trong năng lực thẩm mĩ văn học – một năng lực đòi hỏi sự nhạy cảm và tư duy liên tưởng mà học sinh chưa được rèn luyện có hệ thống. Tỉ lệ học sinh Chưa đạt ở *Hiểu và lí giải chủ đề* tiếp tục duy trì ở mức cao. Lớp 6A1 có 2 học sinh Tốt (5,7%), 7 học sinh Khá (20,0%), 17 học sinh Đạt (48,6%) và 9 học sinh Chưa đạt (25,7%). Lớp 6A2 đạt 3 học sinh Tốt (8,6%), 7 học sinh Khá

(20,0%), 16 học sinh Đạt (45,7%) và 9 học sinh Chưa đạt (25,7%). Tỷ lệ Chưa đạt đồng đều ở mức 25,7% tại cả hai lớp. Thực trạng này cho thấy học sinh thường chỉ dừng lại ở việc nêu nội dung sự việc, chưa có khả năng đi sâu phân tích để nhận ra chủ đề hàm ẩn và ước mơ dân gian được gửi gắm trong tác phẩm. Năng lực *liên hệ, kết nối văn bản* ghi nhận sự sụt giảm rõ rệt so với bốn năng lực trên, đặc biệt ở tỷ lệ Chưa đạt. Lớp 6A1 chỉ có 1 học sinh Tốt (2,9%), 5 học sinh Khá (14,3%), 16 học sinh Đạt (45,7%) và 13 học sinh Chưa đạt (37,1%). Lớp 6A2 có 2 học sinh Tốt (5,7%), 5 học sinh Khá (14,3%), 17 học sinh Đạt (48,6%) và 11 học sinh Chưa đạt (31,4%). Đáng chú ý, tỷ lệ Chưa đạt ở lớp 6A1 lên tới 37,1% – tức hơn 1/3 số – là con số cao nhất trong các năng lực từ NL1 đến NL5. Kết quả này phản ánh học sinh gặp nhiều khó khăn khi phải kết nối văn bản đang đọc với các văn bản khác đã học hoặc với trải nghiệm cá nhân và văn hóa dân tộc – một kỹ năng đòi hỏi vốn tri thức đọc rộng và tư duy tổng hợp. *Đánh giá, phản hồi có lập luận* là năng lực bậc cao nhất và cũng là năng lực có kết quả thấp nhất trong cả hai lớp. Lớp 6A1 chỉ có 1 học sinh Tốt (2,9%), 4 học sinh Khá (11,4%), 14 học sinh Đạt (40,0%) và đặc biệt có tới 16 học sinh Chưa đạt (45,7%). Lớp 6A2 cũng ghi nhận kết quả tương tự: 1 học sinh Tốt (2,9%), 5 học sinh Khá (14,3%), 15 học sinh Đạt (42,9%) và 14 học sinh Chưa đạt (40,0%). Gần một nửa học sinh lớp 6A1 và hơn 2/5 học sinh lớp 6A2 chưa đạt yêu cầu tối thiểu ở năng lực này. Thực tế quan sát cho thấy học sinh hầu như chưa có thói quen bày tỏ quan điểm cá nhân có lập luận về văn bản; các em thường chỉ lặp lại ý từ sách giáo khoa hoặc diễn đạt cảm xúc chung chung mà không có dẫn chứng và lí lẽ cụ thể.

Nhìn tổng thể kết quả khảo sát ở cả hai lớp 6A1 và 6A2 trước khi áp dụng sáng kiến, có thể nhận thấy một bức tranh khá đồng nhất và phản ánh đúng thực trạng năng lực đọc hiểu văn học của học sinh đầu cấp THCS. Tỷ lệ học sinh đạt mức Tốt và Khá rất thấp, không vượt quá 31,4% ở bất kỳ năng lực nào, trong khi tỷ lệ Đạt và Chưa đạt luôn chiếm đa số ở cả sáu năng lực thành tố được đánh giá.

Một xu hướng đáng chú ý ở cả hai lớp là kết quả giảm dần từ NL1 xuống NL6: học sinh còn có thể nhận diện thể loại và phân tích nhân vật ở mức cơ bản (NL1, NL2), nhưng càng lên các năng lực đòi hỏi tư duy bậc cao hơn – cảm nhận chi tiết

nghe thuật (NL3), lí giải ý nghĩa văn bản (NL4), liên hệ kết nối (NL5) và đặc biệt là phản hồi có lập luận (NL6) – thì kết quả càng sụt giảm rõ rệt, tỉ lệ Chưa đạt càng tăng cao.

Thực trạng này xuất phát từ nhiều nguyên nhân: phương pháp dạy đọc hiểu chưa chú trọng phát triển tư duy phân tích và phản hồi; ít tổ chức hoạt động trải nghiệm, sáng tạo; chưa khai thác hiệu quả công nghệ trong dạy học; thiếu sản phẩm học tập để học sinh thể hiện năng lực. Học sinh chưa được rèn thói quen đặt câu hỏi về văn bản; hoạt động liên hệ, kết nối thiếu hệ thống; chưa hình thành thói quen đọc sách, thiếu vốn sống để liên tưởng; chưa có phương pháp cảm thụ văn bản hiệu quả; ngại thể hiện ý kiến vì sợ sai, sợ bạn bè chê cười;...

Vì vậy, cần có một giải pháp đổi mới, vừa tạo hứng thú, vừa phát triển năng lực cảm thụ văn bản truyện cổ tích cho học sinh lớp 6. Podcast là công cụ phù hợp vì kết hợp được yếu tố công nghệ hiện đại, tính sáng tạo và đáp ứng đặc điểm tâm lý lứa tuổi.

III. NỘI DUNG SÁNG KIẾN

1. Nội dung và những kết quả nghiên cứu của sáng kiến

1.1. Mô tả nội dung giải pháp

1.1.1. Biện pháp 1: Xây dựng quy trình hướng dẫn học sinh lớp 6 thiết kế podcast cảm thụ văn bản truyện cổ tích

Biện pháp nhằm tạo ra một quy trình chuẩn, rõ ràng, dễ thực hiện để giáo viên có thể hướng dẫn học sinh lớp 6 xây dựng và sử dụng podcast cảm thụ văn bản truyện cổ tích một cách hiệu quả.

Bước 1: Hướng dẫn học sinh chuẩn bị và định hướng

Mục tiêu: Giúp học sinh hiểu podcast là gì, thấy được lợi ích và hứng thú với hoạt động xây dựng và sử dụng podcast.

Hoạt động cụ thể:

Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của HS
* Tổ chức cho học sinh làm quen với podcast.	- Lắng nghe.

- Giáo viên cho học sinh nghe 1-2 podcast văn học mẫu. Ví dụ: Podcast kể lại truyện <i>Sọ Dừa</i> với giọng đọc sinh động; Podcast phỏng vấn nhân vật <i>Tám</i> trong truyện <i>Tám Cám</i>. - Giáo viên cho học sinh chia sẻ: “Em cảm thấy thế nào khi nghe? Có khác gì so với việc đọc sách? Em có muốn tự làm podcast giống như vậy không?”. - Giải thích: Podcast là Chương trình radio do chính các em thực hiện; thiết kế Podcast để nâng cao năng lực cảm thụ văn bản truyện cổ tích là phương pháp dạy học theo dự án.	- Chia sẻ.
*Giới thiệu dự án - Giáo viên thông báo đến học sinh thực hiện dự án “Thiết kế podcast cảm thụ văn học”. Thời gian thực hiện: 3-4 tuần Sản phẩm: Mỗi nhóm 01 podcast thời lượng 3-5 phút.	- Lắng nghe, ghi chú.
*Chia nhóm và phân công vai trò - Chia lớp thành 8 nhóm (4-5 học sinh/nhóm) thực hiện podcast với các chủ đề thuộc văn bản truyện cổ tích do giáo viên lựa chọn. - Giới thiệu các vai trò trong nhóm: Nhóm trưởng/MC: Điều phối, dẫn dắt chương trình Biên tập viên: Viết kịch bản nội dung Diễn viên lồng tiếng: Đọc đoạn trích, đóng vai nhân vật Kỹ thuật viên: Thu âm, chỉnh sửa Thiết kế: Làm ảnh bìa, hiệu ứng - Yêu cầu học sinh nộp Danh sách nhóm, phân công vai trò rõ ràng.	- Học sinh bốc thăm chủ đề podcast. - Học sinh tự do chọn vai trò theo sở thích (lưu ý: sẽ luân phiên ở các dự án sau).

Bước 2: Hướng dẫn học sinh cảm thụ văn bản sâu

Mục tiêu: Giúp học sinh đọc kỹ, hiểu sâu và có cảm xúc với văn bản; xác định được những điểm muốn chia sẻ trong podcast.

Hoạt động cụ thể:

Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của HS
* Hướng dẫn học sinh tự đọc hiểu văn bản tại nhà. - Yêu cầu học sinh tự đọc văn bản. Mỗi em ghi chép vào “Phiếu cảm thụ cá nhân”: Nhân vật em thích nhất? Tại sao? Tình tiết nào ấn tượng nhất? Em cảm thấy thế nào khi đọc? (vui, buồn, hồi hộp, cảm động...) Câu chuyện này nhắc em nhớ đến điều gì? Bài học em rút ra được?	
* Hướng dẫn học sinh thảo luận về văn bản truyện cổ tích trong podcast - Các thành viên chia sẻ cảm nhận cá nhân - Nhóm cùng vẽ “Sơ đồ tư duy” về tác phẩm trên giấy A3 hoặc máy tính gồm các nội dung: Nhân vật chính + tính cách; sự kiện chính; bối cảnh; thông điệp/ý nghĩa; cảm xúc chung của nhóm. - Học sinh thực hành nhập vai để thấu hiểu nhân vật: 01 học sinh đóng vai nhân vật trong truyện; các bạn khác đặt câu hỏi phỏng vấn để thấu cảm sâu với nhân vật. Ví dụ với truyện “Thạch Sanh”: “Em cảm thấy thế nào khi bị anh nuôi bày mưu hãm hại?” “Tại sao em không trừng phạt nặng mẹ con Lí Thông?” “Em có hận Lí Thông không?” - Học sinh thảo luận tìm âm thanh cho câu chuyện: Nếu làm podcast, nên dùng những âm thanh gì? Nhạc nền: vui/buồn/hồi hộp? Hiệu ứng nào phù hợp với chủ đề: tiếng gió, tiếng chim, tiếng khóc...? → Kích thích trí tưởng tượng, chuẩn bị cho việc làm podcast.	Học sinh thực hiện tại nhà.

Bước 3: Hướng dẫn học sinh viết kịch bản và luyện tập

Mục tiêu: Giúp học sinh biết cách viết kịch bản podcast, rèn luyện kỹ năng đọc diễn cảm.

Hoạt động cụ thể:

Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của HS
* Hướng dẫn học sinh hiểu rõ cấu trúc podcast - Cấu trúc chuẩn của 1 podcast văn học bao gồm: Mở đầu (30 giây - 1 phút) - Nhạc giới thiệu - MC chào và giới thiệu chủ đề - Câu mở đầu hấp dẫn Nội dung chính (2-3 phút) - Kể lại câu chuyện (với lòng tiếng) - Hoặc: Phỏng vấn nhân vật - Hoặc: Thảo luận/bình luận về tác phẩm - Kết hợp nhiều hình thức Kết thúc (30 giây - 1 phút) - Tổng kết thông điệp - Cảm ơn và lời tạm biệt - Nhạc kết	- Các nhóm viết kịch bản theo hướng dẫn. - Giáo viên tuần tra, hỗ trợ từng nhóm: Góp ý nội dung có phù hợp không; kiểm tra độ dài (không quá 5 phút); đảm bảo mọi thành viên đều có vai.
* Cung cấp mẫu kịch bản Giáo viên phát phiếu mẫu kịch bản cho các nhóm: [PODCAST: Tên chương trình] Thời lượng dự kiến: ____ phút Nhóm: ____ [Nhạc mở đầu - 5 giây] MC: Xin chào các bạn! Chào mừng các bạn đến với [tên chương trình]. Nhân vật A: [Lời thoại] Nhân vật B: [Lời thoại] [PHẦN BÌNH LUẬN/CHIA SẺ] MC: Các bạn có thấy [tên nhân vật] đáng thương không? Mình cảm thấy...	

Thành viên 1: Mình nghĩ rằng... Thành viên 2: Còn mình thì... [PHẦN KẾT] MC: Cảm ơn các bạn đã lắng nghe. Hẹn gặp lại các bạn trong chương trình tuần sau! [NHẠC KẾT - 5 giây] Mình là [tên], và hôm nay chúng mình sẽ cùng khám phá câu chuyện [tên tác phẩm]... [Viết tiếp phần giới thiệu] [PHẦN KỂ CHUYỆN] Người kể: [Viết lời kể] [Chèn hiệu ứng âm thanh nếu có]	
* Hướng dẫn học sinh viết lời thoại tự nhiên Giáo viên lưu ý học sinh: Viết như cách nói hàng ngày, không quá sách vở; sử dụng câu ngắn, dễ hiểu; thể hiện cảm xúc qua lời nói; đánh dấu chỗ cần ngắt nghỉ, nhấn giọng. Ví dụ: Thay vì nói “Nhân vật chính trong tác phẩm thể hiện phẩm chất đạo đức cao đẹp...”, nên nói: “Bạn biết không, mình thật sự ngưỡng mộ cô bé trong truyện này. Cô ấy hiền lành, chịu khó, mặc dù bị ngược đãi nhưng vẫn không hận thù...”.	
* Hướng dẫn kỹ thuật đọc diễn cảm - Giáo viên đọc mẫu một đoạn văn với nhiều cách: Cách 1: Đọc bình thường (không cảm xúc) Cách 2: Đọc buồn Cách 3: Đọc vui, hồi hộp Cách 4: Đọc sống động (có ngắt nghỉ, nhấn giọng) - Giáo viên tổng kết các yếu tố quan trọng: Tốc độ: Không đọc quá nhanh hoặc quá chậm	- Học sinh nhận xét: Cách nào hay nhất? Tại sao? - Học sinh thực hành: Mỗi học sinh chọn 1 đoạn trong kịch bản của nhóm.

Ngắt nghỉ: Ngừng đúng chỗ để người nghe hiểu Nhấn giọng: Nhấn mạnh từ quan trọng Cảm xúc: Giọng phải phù hợp với nội dung (vui/buồn/giận...) Rõ ràng: Phát âm chuẩn, không nuốt chữ	- Luyện đọc theo các yêu cầu trên. - Các bạn trong nhóm góp ý cho nhau. - Mỗi nhóm “diễn tập” podcast của mình: Đọc theo kịch bản hoàn chỉnh; phối hợp giữa các thành viên; thử thêm hiệu ứng âm thanh (vỗ tay tạo âm thanh...) - Nhóm tự đánh giá: Phần nào hay? Phần nào cần sửa? Ai đọc tốt? Ai cần luyện thêm? - Điều chỉnh kịch bản nếu cần.
---	---

Bước 4: Thu âm và chỉnh sửa

Mục tiêu: Giúp học sinh biết cách thu âm và tạo ra podcast hoàn chỉnh

Hoạt động cụ thể:

Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của HS
* Hướng dẫn kỹ thuật thu âm - Yêu cầu học sinh chuẩn bị công cụ: Điện thoại (ứng dụng ghi âm có sẵn) hoặc máy tính (phần mềm Audacity - miễn phí), tai nghe (nếu có).	- Theo dõi, ghi chú. - Thực hành ghi âm.

- Giáo viên hướng dẫn từng bước: Tìm môi trường yên tĩnh: Thu âm ở góc lớp riêng biệt hoặc phòng học nhỏ, tránh ồn ào, tiếng động. Vị trí thu âm đúng: Giữ mic/điện thoại cách miệng 10-15cm, không quá gần (lẫn tiếng thở), không quá xa (giọng nhỏ). Cách nói khi thu âm: Nói rõ ràng, từ tốn hơn bình thường một chút; giữ âm lượng đều; tránh động tác gây tiếng động (gõ bàn, xé giấy...). Lưu ý khi thu: Thu nhiều lần nếu sai; mỗi người thu riêng phần của mình; đặt tên file rõ ràng (VD: “phan_mo_dau.mp3”). - Giáo viên demo trực tiếp: Mở ứng dụng Voice Recorder; thu một đoạn mẫu; nghe lại và đánh giá.	
--	--

1.1.2. Biện pháp 2: Hướng dẫn học sinh nhận diện và thiết kế podcast theo từng loại hình

Mục tiêu: Giúp học sinh nhận diện được đặc trưng của từng loại hình Podcast văn học, từ đó chủ động lựa chọn hình thức phù hợp với văn bản được giao, lên kế hoạch thiết kế có hệ thống và thực hiện sản phẩm đảm bảo chiều sâu cảm thụ lẫn chất lượng trình bày. Biện pháp hướng đến việc tránh tình trạng học sinh làm Podcast theo quán tính — chỉ kể chuyện đơn thuần — *mà không khai thác được giá trị tư tưởng, nghệ thuật đặc sắc của tác phẩm.*

Dựa trên đặc điểm tâm lí học sinh lớp 6, yêu cầu phát triển năng lực cảm thụ văn học theo Chương trình GDPT 2018 và điều kiện thực tiễn của trường TH&THCS Lê Quý Đôn, giáo viên xây dựng bốn loại hình Podcast văn học có mức độ tư duy tăng dần: Podcast kể chuyện (tái hiện) → Podcast phỏng vấn nhân vật (đồng cảm, phân tích) → Podcast thảo luận tranh luận (phản biện, đánh giá) → Podcast sáng tạo lại truyện (sáng tạo, liên hệ). Đây là lộ trình từ năng lực cảm thụ bậc thấp lên bậc cao, phù hợp với khung lý thuyết ba cấp độ của PGS.TS. Lê Phương Nga (cảm nhận → hiểu → rung cảm).

Trước khi hướng dẫn từng loại hình, giáo viên cần thực hiện một bước khởi động chung:

Bước khởi động chung: Giúp học sinh nhận diện và so sánh các loại hình Podcast

Giáo viên cho học sinh nghe thử bốn đoạn Podcast mẫu ngắn (mỗi đoạn 40–60 giây), mỗi đoạn thuộc một loại hình khác nhau, tất cả đều dựa trên cùng một văn bản (ví dụ: truyện *Thạch Sanh*). Sau đó tổ chức thảo luận nhanh theo kỹ thuật “Bảng so sánh 4 ô”: học sinh theo nhóm ghi vào phiếu những điểm khác biệt giữa bốn đoạn vừa nghe (giọng kể, số người nói, kiểu nội dung, cảm xúc tạo ra). Hoạt động này giúp học sinh tự phát hiện đặc trưng của từng loại hình thay vì giáo viên giảng giải một chiều, đồng thời kích thích học sinh đặt câu hỏi: *Loại nào phù hợp với mình? Loại nào mình muốn thử?*

Sau khi học sinh chia sẻ, giáo viên chuẩn hóa bằng sơ đồ tổng quan bốn loại hình (có thể chiếu lên bảng hoặc phát phiếu in sẵn) rồi mới đi vào hướng dẫn chi tiết từng loại.

Loại hình 1: Podcast kể lại truyện cổ tích

Đặc điểm: Đây là loại hình phù hợp nhất với học sinh lần đầu làm Podcast, vì gần với hoạt động kể chuyện quen thuộc. Học sinh kể lại câu chuyện bằng lời văn của chính mình, có thể thêm lồng tiếng nhân vật, sử dụng nhạc nền và hiệu ứng âm thanh để tạo không khí. Mức tư duy chủ yếu ở cấp *tái hiện sáng tạo*: học sinh không chép lại nguyên văn mà chọn lọc, sắp xếp và diễn đạt lại bằng ngôn ngữ cá nhân.

Bước 1: Giáo viên hướng dẫn học sinh đọc và chọn lọc nội dung sẽ kể

Nhiều học sinh có xu hướng kể toàn bộ câu chuyện từ đầu đến cuối, dẫn đến Podcast lan man, vượt quá thời lượng cho phép. Giáo viên hướng dẫn học sinh thực hiện thao tác “chọn lõi”: xác định *ba điểm nút then chốt* của câu chuyện (tình huống mở đầu – biến cố trung tâm – kết thúc) và chọn *một phân đoạn đặc sắc nhất* để kể chi tiết, các phần còn lại kể lướt. Ví dụ với truyện *Thạch Sanh*: thay vì kể hết 7–8 tình tiết, nhóm chỉ kể sâu đoạn Thạch Sanh bị hãm hại trong hang và đoạn dùng đàn thần cảm hóa quân địch — hai điểm nút thể hiện rõ nhất phẩm chất nhân vật.

Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của học sinh
Giáo viên phát Phiếu lựa chọn nội dung với hai câu hỏi định hướng: (1) <i>Tình tiết nào trong truyện khiến em xúc động hoặc ấn tượng nhất? Vì sao?</i> (2) <i>Nếu chỉ có 3 phút, em muốn người nghe nhớ điều gì nhất về câu chuyện này?</i> Học sinh hoàn thành phiếu cá nhân (5 phút), sau đó nhóm so sánh và thống nhất chọn 1–2 tình tiết trọng tâm.	– Đọc lại văn bản, đánh dấu các đoạn ấn tượng. – Điền phiếu lựa chọn nội dung. – Thảo luận nhóm, thống nhất phân đoạn sẽ kể sâu.

Bước 2: Giáo viên hướng dẫn học sinh viết lời kể tự nhiên

Điểm yếu phổ biến nhất của học sinh lớp 6 khi kể chuyện là viết lời kể theo văn phong sách giáo khoa — cứng, thiếu cảm xúc. Giáo viên hướng dẫn kỹ thuật “viết như nói” thông qua bài tập chuyển đổi: cho học sinh xem cùng một đoạn viết theo hai phong cách rồi nhận xét.

Ví dụ: Phong cách sách giáo khoa (không phù hợp với Podcast): “*Nhân vật Thạch Sanh thể hiện phẩm chất dũng cảm, nhân hậu qua hành động tiêu diệt đại bàng cứu công chúa*”.

Phong cách Podcast (tự nhiên, có cảm xúc): “*Bạn có tưởng tượng được không — một mình Thạch Sanh chui vào hang tối tăm, đối mặt với con đại bàng hung dữ, không ai giúp đỡ, không ai biết mình ở đó. Mình thấy ngưỡng mộ anh ấy ghê lắm...*”.

Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của học sinh
Giáo viên chiếu hai đoạn mẫu lên bảng và hỏi: <i>"Đoạn nào khiến các em muốn nghe tiếp? Đoạn nào nghe buồn ngủ? Vì sao?"</i> Sau khi học sinh trả lời, giáo viên chốt ba nguyên tắc viết lời kể Podcast:	– Quan sát, so sánh hai đoạn mẫu. – Thực hành viết lại một câu theo phong cách Podcast. – Chia sẻ với nhóm, chọn câu hay nhất.

Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của học sinh
(1) Dùng đại từ ngôi thứ nhất (mình, tôi) khi bình luận. (2) Xen câu hỏi tu từ để kéo người nghe vào câu chuyện. (3) Mô tả cảm xúc của mình khi kể, không chỉ kể sự kiện.	

Bước 3: Giáo viên hướng dẫn học sinh luyện giọng đọc và xử lý âm thanh

Giáo viên hướng dẫn học sinh luyện giọng kể theo nguyên tắc “ba tốc độ”: đọc chậm hơn tốc độ nói thông thường 20% để người nghe kịp hình dung; tăng tốc ở đoạn hành động hồi hộp; đọc chậm lại và hạ giọng ở đoạn kết để tạo dư âm. Song song, hướng dẫn cách chọn nhạc nền: nhạc nền chỉ đệm, không át giọng — âm lượng nhạc nền bằng khoảng 20–30% âm lượng giọng nói.

Lưu ý sư phạm: Không yêu cầu tất cả học sinh đọc diễn cảm như nhau. Giáo viên giúp từng em tìm “điểm mạnh giọng đọc riêng”: em có giọng ấm thì phù hợp dẫn chuyện; em có giọng cao trong thì phù hợp đóng vai nhân vật trẻ em; em nói chậm rãi thì phù hợp phần bình luận cuối. Mô hình ê-kíp chuyên môn hóa cho phép mỗi học sinh phát huy đúng thế mạnh.

Loại hình 2: Podcast phỏng vấn nhân vật

Đặc điểm: Đây là loại hình đòi hỏi học sinh *thâm nhập vào thế giới nội tâm nhân vật* — một năng lực cảm thụ bậc trung mà học sinh lớp 6 cần được rèn luyện có hệ thống. Một học sinh đóng vai MC/phóng viên; một hoặc nhiều học sinh đóng vai nhân vật trong tác phẩm. Đây không phải hoạt động diễn kịch đơn thuần: nhân vật trả lời không phải theo nội dung sách giáo khoa mà theo suy luận logic từ hoàn cảnh, tính cách và giá trị quan của nhân vật đó. Điều này buộc học sinh phải hiểu sâu văn bản trước khi bước vào Podcast.

Bước 1: Giáo viên hướng dẫn học sinh xây dựng “hồ sơ nhân vật”

Trước khi viết câu hỏi phỏng vấn, học sinh cần phác thảo hồ sơ nhân vật — công cụ giúp các em hiểu nhân vật như một con người thật, không chỉ là nhân vật

giấy. Giáo viên phát mẫu hồ sơ gồm 5 mục: (1) Tên và hoàn cảnh xuất thân; (2) Điểm mạnh – điểm yếu tính cách; (3) Điều nhân vật muốn nhất; (4) Điều nhân vật sợ nhất; (5) Câu nói tiêu biểu thể hiện tính cách nhân vật.

Ví dụ hồ sơ nhân vật Tám (truyện *Tám Cầm*): xuất thân mồ côi, hiền lành nhẩn nhin / yêu thương động vật / ước mơ được công nhận và yêu thương / sợ bị bỏ rơi, cô đơn / câu nói tiêu biểu: *“Tôi làm vì lòng tốt, không phải vì sợ hãi”*. Hồ sơ này làm nền tảng để cả MC (biết hỏi gì) lẫn người đóng vai (biết trả lời như thế nào cho nhất quán với tính cách).

Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của học sinh
Giáo viên phát mẫu hồ sơ nhân vật và làm mẫu điền nhanh một nhân vật (ví dụ: Lí Thông trong Thạch Sanh) — kể cả nhân vật phản diện, vì hiểu kẻ xấu cũng là một phần của cảm thụ văn học. <i>Gợi mở: “Nếu em là phóng viên gặp Lí Thông ngoài đời thực, em muốn hỏi anh ta điều gì nhất?”</i>	– Điền hồ sơ nhân vật của mình (nhân vật do nhóm phân công). – Chia sẻ với nhóm, đối chiếu với hồ sơ của bạn để bổ sung.

Bước 2: Giáo viên hướng dẫn học sinh thiết kế câu hỏi phỏng vấn “mở – sâu – bất ngờ”

Sai lầm phổ biến nhất của học sinh khi làm Podcast phỏng vấn là đặt câu hỏi đóng - chỉ hỏi thông tin sự kiện: *Cô Tám, cô có mấy chị em?, Bạn Sợ Dừa, bạn sinh ra như thế nào?*. Những câu hỏi này không tạo ra cuộc trò chuyện thú vị và không đòi hỏi học sinh phải cảm thụ sâu văn bản.

Giáo viên hướng dẫn ba loại câu hỏi phỏng vấn hiệu quả:

Câu hỏi cảm xúc: *Cô Tám cảm thấy thế nào ở khoảnh khắc bị mẹ kể đổ nước sôi vào giỏ cá?* - buộc nhân vật bộc lộ thế giới nội tâm.

Câu hỏi giả định: *Nếu Bụt không xuất hiện, cô Tám sẽ làm gì tiếp theo?* - kích thích học sinh suy luận về logic tính cách nhân vật.

Câu hỏi phản biện nhẹ: *Có người nói cô Tám quá nhu mì, không tự đứng lên bảo vệ mình. Cô nghĩ sao?* - tạo căng thẳng tích cực trong cuộc phỏng vấn, giúp nhân vật thể hiện quan điểm rõ hơn.

Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của học sinh
Giáo viên phát Phiếu thiết kế câu hỏi (mẫu gồm 3 cột: Câu hỏi – Loại câu hỏi – Dự kiến câu trả lời của nhân vật). Hướng dẫn học sinh viết tối thiểu 5 câu hỏi, trong đó có ít nhất 1 câu cảm xúc, 1 câu giả định, 1 câu phản biện nhẹ. Giáo viên kiểm tra phiếu từng nhóm, gạch chân câu hỏi đúng và gợi ý cách mở rộng.	– Viết 5–7 câu hỏi phỏng vấn vào phiếu. – Nhóm trưởng đọc lại toàn bộ, loại bỏ câu hỏi trùng hoặc câu hỏi chỉ cần tra sách giáo khoa. – Sắp xếp câu hỏi theo trình tự: dễ → khó → bất ngờ.

Bước 3: Giáo viên hướng dẫn học sinh luyện tập vai và tổng duyệt

Trước khi thu âm, mỗi nhóm thực hiện ít nhất hai lần tổng duyệt. Lần một: đọc theo kịch bản để kiểm tra thời lượng và tính nhất quán tính cách nhân vật. Lần hai: không nhìn kịch bản — chỉ nhìn hồ sơ nhân vật — để câu trả lời tự nhiên, không bị đọc vẹt.

Giáo viên quan sát và phản hồi theo kỹ thuật 2+1: chỉ ra hai điểm tốt trước khi nêu một điểm cần cải thiện. Điều này duy trì sự tự tin và hứng thú thực hành của học sinh, đặc biệt với những em nhút nhát.

Lưu ý sư phạm: Học sinh đóng vai nhân vật phản diện (Lí Thông, mẹ kế Cám...) cần được giáo viên hướng dẫn rõ: đóng vai để *hiểu tâm lí nhân vật*, không phải để cổ vũ hành vi xấu. Đây là cơ hội tốt để giáo viên lồng ghép giáo dục cảm xúc: “*Tại sao người ta lại làm điều xấu? Hoàn cảnh nào dẫn đến điều đó?*” - câu hỏi này mở ra chiều sâu nhân văn của văn học dân gian.

Loại hình 3: Podcast thảo luận, tranh luận

Đặc điểm: Đây là loại hình đòi hỏi năng lực tư duy bậc cao nhất trong bốn loại hình, bởi học sinh không chỉ cảm thụ mà còn phải *phân tích, đánh giá và bảo vệ quan điểm cá nhân*. Hai đến ba học sinh cùng thảo luận về một vấn đề mở xuất phát từ tác phẩm; các em có thể đồng tình hoặc không đồng tình với nhau, miễn là lý lẽ rõ ràng và tôn trọng. Loại hình này trực tiếp phát triển năng lực *đánh giá, phản hồi có lập luận* - thành tố năng lực cảm thụ 6 theo khung rubric của sáng kiến.

Bước 1: Giáo viên hướng dẫn học sinh chọn và tách vấn đề thảo luận

Không phải câu hỏi nào cũng phù hợp để làm Podcast thảo luận. Giáo viên hướng dẫn học sinh phân biệt *câu hỏi đóng* (chỉ có một đáp án đúng) với *câu hỏi mở* (nhiều góc nhìn đều có giá trị):

Câu hỏi đóng, không phù hợp: *Sợ Dừa sinh ra có hình dạng như thế nào?* vì học sinh chỉ cần xem lại ngữ liệu.

Câu hỏi mở, phù hợp: *Theo bạn, nếu không có phép màu, Sợ Dừa có thể tự thay đổi số phận của mình không?* - yêu cầu lập luận, không có đáp án duy nhất.

Giáo viên gợi ý một số “vấn đề vàng” thường khai thác tốt trong truyện cổ tích lớp 6: Về công lí và trừng phạt: *Cái kết của Lí Thông (bị biến thành bọ hung) có công bằng không?* Về vai trò của may mắn – nỗ lực: *Nhân vật chính trong cổ tích thành công là do tài năng hay do may mắn?* Về giá trị đạo đức: *Sự nhẫn nhịn của Tấm là đức hạnh hay là sự yếu đuối?*

Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của học sinh
Giáo viên chiếu bảng 3–4 vấn đề gợi ý, để mỗi nhóm tự chọn theo sở thích — hoặc tự đề xuất vấn đề mới (với điều kiện phải được giáo viên duyệt). Việc học sinh tự chọn vấn đề tăng cảm giác chủ sở hữu với nội dung Podcast.	– Nhóm thảo luận và bỏ phiếu chọn vấn đề (3 phút). – Ghi lại vấn đề đã chọn vào Phiếu kế hoạch Podcast.

Bước 2: Giáo viên hướng dẫn học sinh chuẩn bị lập luận cá nhân trước khi ghi âm

Lỗi phổ biến nhất của học sinh là ghi âm ngay mà không chuẩn bị, dẫn đến cuộc thảo luận đều đều, không ai phản bác ai, không tạo được chiều sâu. Giáo viên hướng dẫn mỗi thành viên nhóm điền Phiếu lập luận cá nhân gồm: (1) Quan điểm của em về vấn đề; (2) Hai lý do hoặc dẫn chứng từ văn bản ủng hộ quan điểm đó; (3) Một phản đối có thể có và cách em đáp lại.

Sau khi mỗi cá nhân hoàn thành phiếu, nhóm họp lại kiểm tra xem có ý kiến khác nhau không. Nếu tất cả đồng ý hết thì giáo viên gợi ý: *Em nào thử đứng về*

phía phản đối để tạo thêm chiều sâu cho cuộc thảo luận? Đây là kỹ năng tư duy phản biện quan trọng.

Bước 3: Giáo viên hướng dẫn quy tắc thảo luận lịch sự và cách tổng kết

Giáo viên giới thiệu “Bộ quy tắc 3 không” khi thảo luận trong Podcast: không ngắt lời; không chê ý kiến bạn (chỉ được nêu ý kiến khác); không kết luận thắng – thua. Bộ quy tắc này được dán lên góc bàn nhóm trong suốt quá trình ghi âm.

Phần kết của Podcast thảo luận là bước khó nhất: học sinh thường không biết kết thúc như thế nào cho hay. Giáo viên hướng dẫn công thức kết “3P”: (1) Point — tóm tắt các quan điểm đã nêu; (2) Personal — mỗi người chia sẻ điều mình rút ra được sau cuộc thảo luận; (3) Promise — lời nhắn gửi đến người nghe.

Lưu ý sư phạm: Giáo viên không áp đặt kết luận đúng–sai cho vấn đề thảo luận. Mục tiêu sư phạm không phải học sinh đạt được đáp án chính xác, mà là các em *biết lập luận có căn cứ, biết lắng nghe và biết thay đổi quan điểm khi nghe lý do thuyết phục*. Đây chính là cốt lõi của tư duy phê phán.

Loại hình 4: Podcast sáng tạo lại truyện (mở rộng, nâng cao)

Đặc điểm: Đây là loại hình có mức tư duy sáng tạo cao nhất — học sinh kể lại câu chuyện với những thay đổi có chủ đích: chuyển bối cảnh sang hiện đại, thay đổi kết thúc, thêm nhân vật mới hoặc đổi ngôi kể. Điều quan trọng là sự sáng tạo phải giữ được thông điệp cốt lõi của tác phẩm gốc — đây là ranh giới phân biệt sáng tạo có giá trị văn học với việc sửa tùy tiện. Do yêu cầu cao, loại hình này chủ yếu áp dụng cho học sinh khá–giỏi hoặc giao như nhiệm vụ khuyến khích, không bắt buộc toàn lớp thực hiện trong năm học này.

Bước 1: Giáo viên hướng dẫn học sinh xác định “điều muốn thay đổi” và lý do thay đổi

Trước khi viết kịch bản, học sinh cần trả lời câu hỏi định hướng: *Em muốn thay đổi điều gì trong câu chuyện, và thay đổi đó nhằm làm nổi bật thêm điều gì so với bản gốc?* Giáo viên giải thích sự khác biệt giữa sáng tạo có mục đích và thay đổi tùy tiện:

Ví dụ sáng tạo có mục đích: Đặt Tấm vào bối cảnh hiện đại là nữ sinh bị bắt nạt trực tuyến — vẫn giữ nguyên thông điệp “lòng tốt chiến thắng cái ác” nhưng làm nó gần gũi hơn với học sinh ngày nay.

Ví dụ thay đổi tùy tiện: Cho Tấm dùng điện thoại gọi công an bắt mẹ kế - phá vỡ cấu trúc tư tưởng dân gian mà không có lý do sự phạm rõ ràng.

Bước 2: Giáo viên hướng dẫn học sinh viết kịch bản so sánh song song

Giáo viên hướng dẫn học sinh dùng bảng kịch bản song song — cột trái ghi tóm tắt bản gốc, cột phải ghi phiên bản sáng tạo tương ứng. Cấu trúc này giúp học sinh không bị "lạc" khỏi câu chuyện gốc trong khi vẫn thêm ý tưởng mới, đồng thời giúp giáo viên dễ dàng kiểm tra xem sự sáng tạo có hợp lý và nhất quán không.

Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của học sinh
Giáo viên phát Phiếu kịch bản song song (2 cột: Bản gốc / Phiên bản sáng tạo) và làm mẫu điền nhanh một đoạn.	– Điền phiếu kịch bản song song theo hướng dẫn.
Lưu ý học sinh: không cần sáng tạo toàn bộ — chỉ cần thay đổi 1–2 yếu tố then chốt là đủ để tạo ra sản phẩm mới có chiều sâu.	– Nộp cho giáo viên duyệt trước khi thu âm.

Lưu ý sự phạm: Giáo viên không chấm điểm thấp nếu học sinh giữ gần với bản gốc — điều quan trọng là các em phải giải thích được mình đã chọn thay đổi gì và tại sao. Khả năng tự lý giải lựa chọn sáng tạo của bản thân chính là biểu hiện của năng lực cảm thụ văn học bậc cao.

Bước chốt chung: Giáo viên hướng dẫn học sinh lập Phiếu kế hoạch nhóm trước khi thu âm

Dù lựa chọn loại hình nào, trước khi thu âm, mỗi nhóm đều phải nộp Phiếu kế hoạch Podcast cho giáo viên duyệt. Phiếu gồm bốn mục: (1) Tên loại hình đã chọn và lý do chọn; (2) Phân công vai trò cụ thể; (3) Dàn ý nội dung (mở đầu – nội dung chính – kết thúc); (4) Danh sách âm thanh dự kiến sử dụng. Bước duyệt phiếu chỉ mất 3–5 phút mỗi nhóm nhưng giúp giáo viên phát hiện sớm những lỗi kế hoạch

(nhóm chọn loại hình quá khó; nội dung không phù hợp với văn bản gốc; phân công không đều tay) và điều chỉnh trước khi đầu tư thời gian thu âm.

1.1.3. Biện pháp 3: Hướng dẫn học sinh sử dụng công cụ đánh giá

Mục tiêu của biện pháp: Xây dựng tiêu chí đánh giá là một biện pháp mang tính sư phạm cốt lõi trong quy trình hướng dẫn học sinh làm Podcast cảm thụ văn học. Đây không đơn thuần là công cụ chấm điểm của giáo viên mà là **công cụ định hướng học tập**: khi học sinh được giáo viên giới thiệu và giải thích tiêu chí từ trước, các em biết mình cần làm gì, làm đến mức nào là đủ tốt, và tự kiểm soát quá trình thực hiện. Điều này phù hợp với lý thuyết Vùng phát triển gần nhất của Vygotsky (ZPD): giáo viên đóng vai trò “người giàn giáo” (scaffolding), giúp học sinh từng bước tiến đến mức độ cao hơn thay vì để các em tự mò mẫm.

Biện pháp này hướng đến ba mục tiêu cụ thể:

- Giúp học sinh hiểu rõ kỳ vọng học tập trước khi bắt tay vào thực hiện, từ đó chủ động lên kế hoạch và phân công trong nhóm.
- Tạo nền tảng cho học sinh tự đánh giá và đánh giá đồng đẳng một cách có căn cứ, phát triển năng lực phản hồi – một năng lực quan trọng trong Chương trình GDPT 2018.
- Duy trì và phát triển hứng thú học tập thông qua hệ thống ghi nhận nỗ lực, khích lệ sự tiến bộ, biến hoạt động làm Podcast thành trải nghiệm học tập ý nghĩa và lâu dài.

Bước 1: Giáo viên hướng dẫn học sinh đọc hiểu tiêu chí đánh giá

Trước khi giao nhiệm vụ làm Podcast, giáo viên hướng dẫn học sinh đọc và hiểu bảng tiêu chí đánh giá. Đây là bước không thể bỏ qua, vì học sinh lớp 6 thường chỉ quen nhận điểm số chứ chưa có thói quen đọc rubric.

- Phát phiếu tiêu chí – đọc và đặt câu hỏi: Giáo viên phát Phiếu tiêu chí đánh giá Podcast (bản giấy in sẵn) cho từng học sinh. Yêu cầu học sinh đọc thầm trong 2 phút, sau đó gạch chân những từ khóa chưa hiểu. Giáo viên gợi mở: “*Các em thấy mình cần chuẩn bị gì sau khi đọc bảng này?*” – câu hỏi này buộc học sinh chủ động kết nối tiêu chí với nhiệm vụ thực tế.

- Giải thích tiêu chí bằng ví dụ minh họa cụ thể

Giáo viên lần lượt giải thích từng nhóm tiêu chí bằng ngôn ngữ gần gũi, kết hợp ví dụ từ chính các truyện cổ tích học sinh đang học:

Về tiêu chí nội dung: “Nếu em làm Podcast về Tấm Cám nhưng kể nhầm sang Sọ Dừa, hay bỏ qua chi tiết bụt hiện ra – đó là chưa đạt. Đạt nghĩa là người nghe nghe xong biết đây là truyện nào, nhân vật chính là ai, kết thúc như thế nào.”

Về tiêu chí cảm xúc trong giọng đọc: Giáo viên đọc thử cùng một đoạn hai lần – một lần đọc đều đều, một lần đọc có sắc thái – rồi hỏi: “*Các em thích nghe cách nào hơn? Vì sao?*” Qua đó học sinh tự rút ra tiêu chí “giọng đọc có cảm xúc” nghĩa là gì.

Về tiêu chí tính sáng tạo: “Sáng tạo không có nghĩa là sửa lại nội dung truyện. Sáng tạo là cách em chọn nhạc nền, cách em đặt câu hỏi mở đầu, cách em dùng âm thanh để tạo không khí cho câu chuyện.”

- Học sinh tự “dịch” tiêu chí sang hành động cụ thể

Sau khi nghe giáo viên giải thích, mỗi nhóm học sinh được yêu cầu thảo luận (và điền vào Phiếu lập kế hoạch nhóm: “*Để đạt tiêu chí X, nhóm em sẽ làm gì cụ thể?*” Việc học sinh tự “dịch” tiêu chí sang hành động giúp các em sở hữu tiêu chí thay vì chỉ đọc và quên.

Bước 2: Hướng dẫn học sinh sử dụng công cụ để đánh giá sản phẩm

- Giáo viên thiết kế Bảng tiêu chí đánh giá sản phẩm Podcast cảm thụ truyện cổ tích

Giáo viên thiết kế bảng tiêu chí theo hai phần: đánh giá quá trình (70 điểm) và đánh giá sản phẩm (30 điểm). Tỷ lệ 70/30 nhấn mạnh thái độ, nỗ lực và sự tiến bộ quan trọng hơn kết quả hoàn hảo – phù hợp với đặc điểm tâm lý học sinh lớp 6 đang trong giai đoạn hình thành thói quen học tập.

BẢNG ĐÁNH GIÁ QUÁ TRÌNH (70 điểm)

Tiêu chí	Mô tả cụ thể	Điểm
1. Thái độ học tập		20
– Tham gia tích cực	Chủ động trong các hoạt động, không ngại thử, không đợi bạn làm hộ	10

Tiêu chí	Mô tả cụ thể	Điểm
– Hợp tác nhóm	Lắng nghe ý kiến bạn, góp phần giải quyết khó khăn chung của nhóm	10
2. Hoàn thành nhiệm vụ		20
– Đúng hạn	Nộp kịch bản và file âm thanh đúng thời gian giáo viên quy định	10
– Đầy đủ các bước	Hoàn thành đủ các khâu được phân công (kịch bản, thu âm, chỉnh sửa)	10
3. Sự cố gắng và tiến bộ		15
– Nỗ lực cải thiện	Chủ động luyện tập lại, thu âm lại khi chưa hài lòng với sản phẩm	8
– Tiến bộ rõ rệt	So với buổi đầu, em tự tin hơn, đọc diễn cảm hơn, phối hợp nhóm nhịp nhàng hơn	7
4. Năng lực cảm thụ văn bản		15
– Hiểu nội dung	Nắm đúng ý chính, nhân vật, sự kiện và thông điệp của truyện	7
– Thể hiện cảm xúc	Giọng đọc, lời bình có cảm xúc chân thật; người nghe cảm nhận được tình cảm của em với tác phẩm	8

BẢNG ĐÁNH GIÁ SẢN PHẨM PODCAST (30 điểm)

Tiêu chí	Mô tả cụ thể	Điểm
1. Nội dung		10

Tiêu chí	Mô tả cụ thể	Điểm
– Trung thành với văn bản gốc	Không sai lệch ý nghĩa, không bỏ chi tiết quan trọng	5
– Rõ ràng, mạch lạc	Người nghe lần đầu cũng hiểu được câu chuyện và thông điệp	5
2. Tính sáng tạo		10
– Ý tưởng trình bày độc đáo	Cách mở đầu, cách chuyển đoạn, cách kết thúc có nét riêng, không rập khuôn	5
– Thu hút người nghe	Có điểm nhấn âm thanh, nhạc nền hoặc cách diễn đạt khiến người nghe muốn nghe tiếp	5
3. Kỹ năng thể hiện		10
– Giọng đọc có cảm xúc	Rõ ràng, có ngữ điệu; biết nhấn mạnh vào chi tiết quan trọng	5
– Phối hợp nhóm nhịp nhàng	Chuyển tiếp giữa các thành viên tự nhiên, không ngắt quãng awkward	3
– Kỹ thuật âm thanh	Âm thanh nghe được, không quá nhiều (không yêu cầu hoàn hảo kỹ thuật)	2

TỔNG ĐIỂM TỐI ĐA: 100 điểm

- Giáo viên hướng dẫn học sinh tự đánh giá và đánh giá đồng đẳng

Tự đánh giá và đánh giá đồng đẳng là hai kỹ năng quan trọng trong Chương trình GDPT 2018 nhưng rất ít được rèn luyện có hệ thống ở cấp THCS. Giáo viên cần hướng dẫn cụ thể để học sinh không đánh giá theo cảm tính hay xu hướng xã giao (khen hết cho bạn bè).

Hướng dẫn tự đánh giá: Sau khi hoàn thành Podcast, mỗi học sinh điền Phiếu tự đánh giá cá nhân. Giáo viên hướng dẫn: *“Không điền cho có lệ, hãy thành thật với bản thân: em đã làm được gì, chưa làm được gì và tại sao?”* Một số câu hỏi định hướng giáo viên gợi ý: Em đã hoàn thành đúng vai trò được phân công chưa?

Nếu chưa, vương mắc ở đâu? Điều em thấy tự hào nhất trong sản phẩm của nhóm là gì? Nếu được làm lại, em muốn thay đổi điều gì và sẽ làm khác như thế nào? Em đã học được gì về truyện cổ tích qua quá trình làm Podcast mà trước đây chưa hiểu?

Hướng dẫn đánh giá đồng đẳng: Trước khi học sinh đánh giá Podcast của nhóm bạn, giáo viên hướng dẫn nguyên tắc phản hồi theo mô hình: *khen điểm tốt – góp ý điểm cần cải thiện – kết thúc bằng lời khích lệ*. Ví dụ giáo viên làm mẫu trước cả lớp: “Nhóm 2 có giọng đọc rất hay và nội dung rõ ràng. Mình nghĩ nếu thêm chút nhạc nền sẽ sinh động hơn. Nhìn chung nhóm 2 đã cố gắng rất nhiều và mình học được cách phân chia đoạn rõ ràng từ các bạn.” Sau đó học sinh thực hành theo nhóm, giáo viên quan sát, nhắc nhở khi phát hiện đánh giá cảm tính hoặc thiếu căn cứ từ tiêu chí.

Bước 3: Giáo viên hướng dẫn học sinh xây dựng Thư viện Podcast và Ngày hội Podcast

Giáo viên hướng dẫn học sinh xây dựng và quản lí Thư viện Podcast lớp học trên Google Drive: tạo thư mục phân loại theo tên truyện, tạo mã QR dán lên bảng tin lớp để bạn bè và phụ huynh có thể quét nghe. Học sinh hiểu rằng sản phẩm của mình không chỉ để giáo viên chấm điểm mà còn được chia sẻ với cộng đồng – điều này tạo động lực làm tốt hơn rất rõ rệt.

Cuối năm học/định kỳ hàng tháng/học kỳ, giáo viên tổ chức Ngày hội Podcast: các nhóm trình diễn sản phẩm hay nhất trước lớp, ban giám khảo gồm cả giáo viên và đại diện học sinh bình chọn theo các hạng mục (Podcast cảm động nhất, Podcast sáng tạo nhất, Podcast được nghe nhiều nhất...). Sự kiện này không chỉ là điểm kết của một dự án mà còn là khởi đầu cho hứng thú học tập môn Ngữ văn của học sinh trong những tháng tiếp theo.

1.2. Mô tả thử nghiệm/áp dụng trong thực tiễn

1.2.1. Phạm vi thử nghiệm

- Đối tượng: Thử nghiệm trên lớp 6A2 trường TH&THCS Lê Quý Đôn.
- Thời gian: Từ tháng 01 đến tháng 4 năm 2026.

1.2.2. Quy trình và phương pháp thu thập dữ liệu

Quá trình thu thập dữ liệu được thực hiện theo mô hình Đánh giá Trước - Sau để đo lường sự thay đổi của học sinh.

- Đánh giá ban đầu (Trước khi thực hiện Podcast)

Mục đích: Xác định mức độ ban đầu về hứng thú, sự tự tin và kỹ năng hợp tác.

Phương pháp: Phát Phiếu khảo sát (Phiếu 1) cho học sinh và Bài kiểm tra 1.

Nội dung khảo sát: Các câu hỏi đánh giá mức độ hứng thú đối với môn Ngữ Văn, mức độ tự tin khi phát biểu trước lớp, và mức độ thoải mái khi làm việc nhóm; đề đọc hiểu và viết từ ngữ liệu là văn bản truyện cổ tích.

- Triển khai áp dụng giải pháp

Giáo viên tiến hành hướng dẫn chi tiết quy trình thiết kế và sử dụng Podcast theo các biện pháp trên.

Các nhóm học sinh thực hiện dự án Podcast trong thời gian quy định.

- Đánh giá kết thúc (Sau khi thực hiện Podcast)

Mục đích: Đánh giá hiệu quả của giải pháp sau khi học sinh đã có kinh nghiệm thực hiện Podcast.

Phương pháp: Phát phiếu khảo sát 2 (tương tự Phiếu 1) để đo lường sự thay đổi về hứng thú và sự tự tin sau khi hoàn thành sản phẩm và Bài kiểm tra 2 để đánh giá năng lực cảm thụ văn bản truyện cổ tích.

Đánh giá chéo: Học sinh được yêu cầu đánh giá chéo về khả năng hợp tác của các thành viên trong nhóm và chất lượng Podcast của nhóm bạn.

Đánh giá sản phẩm: Giáo viên đánh giá chất lượng sản phẩm Podcast cuối cùng dựa trên các tiêu chí: Tính sáng tạo, độ sâu cảm thụ, và kỹ năng diễn đạt (giọng đọc, kỹ thuật biên tập cơ bản); chấm bài kiểm tra 2 dựa trên Rubric đã thiết kế.

1.2.3. Phương pháp xử lý dữ liệu minh chứng

Sử dụng phương pháp Thống kê mô tả để xử lý số liệu thu được từ phiếu khảo sát (chuyển đổi thành biểu đồ phần trăm). Thực hiện Phân tích so sánh giữa kết quả khảo sát Trước và Sau can thiệp để làm rõ sự gia tăng về mức độ hứng thú, sự tự tin khi nói và hiệu quả hợp tác nhóm. Các kết quả này sẽ được minh chứng bằng các bảng số liệu và biểu đồ chi tiết trong phần Phụ lục.

1.3. Trình bày kết quả nghiên cứu

BẢNG KẾT QUẢ ĐỐI CHIẾU TRƯỚC VÀ SAU TÁC ĐỘNG (CĂN CỨ PHIẾU KHẢO SÁT)

Lớp thực nghiệm 6A2 – 37 học sinh

STT	TIÊU CHÍ ĐÁNH GIÁ	GIAI ĐOẠN	TỐT		KHÁ		ĐẠT		CHƯA ĐẠT	
			SL	%	SL	%	SL	%	SL	%
1	Hứng thú với bài học cảm thụ văn học	Trước tác động	5	13,5%	7	18,9%	13	35,1%	12	32,4%
		Sau tác động	14 ▲	37,8% ▲	13 ▲	35,1% ▲	7 ▼	18,9% ▼	3 ▼	8,1% ▼
2	Nhận diện đặc trưng thể loại truyện cổ tích	Trước tác động	4	10,8%	9	24,3%	15	40,5%	9	24,3%
		Sau tác động	13 ▲	35,1% ▲	14 ▲	37,8% ▲	8 ▼	21,6% ▼	2 ▼	5,4% ▼
3	Năng lực cảm nhận và diễn đạt cảm xúc về nhân vật	Trước tác động	5	13,5%	5	13,5%	22	59,5%	5	13,5%
		Sau tác động	12 ▲	32,4% ▲	15 ▲	40,5% ▲	8 ▼	21,6% ▼	2 ▼	5,4% ▼
4	Kỹ năng thuyết trình và tự tin trước lớp	Trước tác động	2	5,4%	8	21,6%	15	40,5%	12	32,4%
		Sau tác động	10 ▲	27,0% ▲	16 ▲	43,2% ▲	9 ▼	24,3% ▼	2 ▼	5,4% ▼
5	Kỹ năng sáng tạo nội dung âm thanh (Podcast)	Trước tác động	0	0%	2	5,4%	11	29,7%	24	64,9%
		Sau tác động	11 ▲	29,7% ▲	17 ▲	45,9% ▲	7 ▼	18,9% ▼	2 ▼	5,4% ▼
6	Ứng dụng công nghệ trong học tập môn Ngữ văn	Trước tác động	1	2,7%	4	10,8%	17	45,9%	15	40,5%
		Sau tác động	10 ▲	27,0% ▲	15 ▲	40,5% ▲	10 ▼	27,0% ▼	2 ▼	5,4% ▼
7	Làm việc nhóm và phân công nhiệm vụ	Trước tác động	5	13,5%	12	32,4%	12	32,4%	8	21,6%
		Sau tác động	15 ▲	40,5% ▲	14 ▲	37,8% ▲	6 ▼	16,2% ▼	2 ▼	5,4% ▼

Chú thích: SL = Số lượng học sinh | % = Tỷ lệ phần trăm (tổng 37 học sinh)

Ký hiệu: ▲ Tăng so với trước tác động ▼ Giảm so với trước tác động

Mức đánh giá: **Tốt** – Thực hiện thành thạo, sáng tạo, tự tin | **Khá** – Thực hiện đúng, còn đôi chỗ hạn chế | **Đạt** – Thực hiện được nhưng cần hỗ trợ | **Chưa đạt** – Chưa thực hiện được hoặc chưa quan tâm

Dựa trên bảng kết quả đối chiếu của lớp thực nghiệm 6A2 (37 học sinh), kết quả cho thấy chuyển biến tích cực trên toàn bộ 7 tiêu chí sau khi áp dụng phương pháp dạy học Podcast. Cụ thể:

- Hứng thú với bài học cảm thụ văn học

Trước tác động, chỉ 5 học sinh (13,5%) đạt được mức độ và 7 học sinh (18,9%) đo Khá — tức chưa đến 1/3 lớp thực sự hứng thú. Sau tác động, tỉ lệ Tốt tăng lên 14 em (37,8%) và Khá đạt 13 em (35,1%), đưa tổng tỉ lệ hứng thú lên 72,9% — tăng hơn 40%. Tỷ lệ Chưa đạt giảm từ 32,4% xuống còn 8,1%. Đây là tiêu chí có sự chuyển biến mạnh nhất về mặt thái độ, phản ánh sức hút của hình thức học tập qua Podcast đối với học sinh lớp 6.

- Nhận diện đặc trưng thể loại loại cổ tích

Trước tác động, gần 65% học sinh chỉ ở mức Đạt (40,5%) và Chưa đạt (24,3%), cho thấy năng lực phân tích thể loại còn hạn chế. Sau tác động, 73% học sinh đã đạt được chất lượng (35,1%) và Khá (37,8%). Điều này khẳng định rằng khi chủ động viết kịch bản và thực hiện Podcast về truyện cổ tích, học sinh phải tìm hiểu kỹ thuật đặc biệt về thể loại, nhờ đó ghi nhớ sâu và bền vững hơn so với cách học truyền thống thông thường.

- Năng lực cảm nhận và diễn đạt cảm xúc về nhân vật

Đây là tiêu chí có xuất phát điểm thấp nhất: trước tác động, có đến 59,5% học sinh chỉ ở cấp Đạt (hiểu bề mặt, chưa có cảm nhận tinh tế về nhân vật) và 13,5% Chưa đạt. Sau tác động, cấu trúc phân phối đảo chiều hoàn toàn: Tốt đạt 32,4% (+18,9%), Khá đạt 40,5% (+27%), trong khi Đạt giảm từ 59,5% xuống 21,6% và Chưa đạt giảm từ 13,5% xuống 5,4%. Kết quả này có ý nghĩa đặc biệt vì chứng minh rằng quá trình lựa chọn giọng đọc, xây dựng âm thanh và chia sẻ cảm nhận trong Podcast đã giúp học sinh có thể cảm nhận và diễn đạt cảm xúc về nhân vật - năng lực cốt lõi nhưng khó đánh giá nhất trong môn Ngữ văn.

- Kỹ năng trình bày và tự động trước lớp

Khảo sát ban đầu ghi nhận 72,9% học sinh ở mức Đạt và Chưa đạt (tương ứng 40,5% và 32,4%), phản ánh rào cản tâm lý lớn khi phải nói trước đám đông. Sau hoạt động, tỉ lệ Tốt tăng từ 5,4% lên 27,0% và Khá từ 21,6% lên 43,2%. Đặc biệt,

tỉ lệ Chưa đạt giảm mạnh từ 32,4% xuống chỉ còn 5,4%. Điều này lý giải bằng cơ chế đặc thù của Podcast: học sinh thực hành nói trong môi trường “an toàn” - ghi âm, nghe lại, chỉnh sửa trước khi phát hành - thay vì phải đối mặt trực tiếp với áp lực phát biểu trước lớp, từ đó dần dần xây dựng sự tự tin, chủ động động.

- Kỹ năng sáng tạo nội dung âm thanh (Podcast)

Đây là tiêu chí có xuất phát điểm gần như bằng 0: 64,9% Chưa đạt và 0% Tốt trước tác động - hoàn toàn phù hợp với số liệu khảo sát ban đầu (0% học sinh từng tạo Podcast). Sau tác động, 29,7% đạt mức Tốt và 45,9% đạt Khá, tức 75,6% học sinh đã có năng lực thực hành tạo sản phẩm âm thanh. Mức độ Chưa đạt giảm từ 64,9% xuống 5,4%. Đây là bằng chứng rõ ràng nhất về hiệu quả can thiệp của sáng kiến: học sinh không chỉ học được kỹ năng hoàn toàn mới mà còn đạt được tốc độ thành thạo trong thời gian ngắn.

- Ứng dụng công nghệ trong học tập môn Ngữ văn

Trước tác động, dù 95% học sinh sở hữu thiết bị số nhưng chỉ 2,7% ứng dụng được vào học Ngữ Văn. Sau tác động, 67,5% học sinh đạt chất lượng Tốt (27,0%) và Khá (40,5%). Đây là minh chứng cho luận điểm cốt lõi của sáng kiến: vấn đề không phải là học sinh thiếu thiết bị, mà thiếu định hướng giáo dục để chuyển hóa năng lực công nghệ sẵn có thành công cụ học tập ý nghĩa. Khi được cung cấp quy trình và mục tiêu rõ ràng, học sinh lập tức phát huy được thế mạnh vốn có của thế hệ mình.

- Làm nhiệm vụ nhóm và phân công việc

Tiêu chí này có xuất phát điểm tốt hơn các loại tiêu chí khác (13,5% Tốt + 32,4% Khá = 45,9% trước tác động), cho thấy học sinh đã có nền tảng kỹ năng hợp tác. Sau tác, tỉ lệ Tốt + Khá tăng lên 78,3% (40,5% + 37,8%). Đáng chú ý, mức độ Chưa đạt giảm mạnh từ 21,6% xuống 5,4%. Quy trình làm Podcast với mô hình phân công chuyên môn hóa (người dẫn, người đọc, người xây dựng âm thanh, ...) đã tạo ra cơ chế làm việc nhóm thực chất hơn so với các bài tập nhóm thông thường, bởi mỗi thành viên có vai trò riêng, không thể nghỉ ngơi, buộc phải hoàn thành trách nhiệm cá nhân.

Về chất lượng sản phẩm Podcast:

- Về tính năng sáng tạo trong nội dung

Qua quan sát và đánh giá các sản phẩm Podcast của học sinh lớp 6A2, có thể nhận thấy sự đa dạng đáng kể về hình thức thể hiện. Nhiều nhóm không dừng lại ở việc kể lại nội dung truyện mà đã biết kết hợp nhiều thể loại: nhóm sử dụng mô phỏng nhân vật (đặt câu hỏi cho Tích Chu, cậu bé trong *Sự tích cây vú sữa*), nhóm dàn dựng cuộc tranh luận giả định giữa các nhân vật, nhóm ghép nhạc nền phù hợp với không khí huyền bí của truyện cổ tích. Đây là biểu hiện của năng lực sáng tạo vượt trội của học sinh lớp 6.

- Về chiều sâu cảm nhận văn học

Điểm đặc biệt nổi bật ở các sản phẩm đạt được là học sinh biết gắn kết cảm xúc cá nhân với văn bản, không chỉ tóm tắt cốt truyện mà còn nêu được thông điệp, liên hệ bài học với cuộc sống, thể hiện sự đồng cảm với số phận nhân vật qua ngữ điệu, cách nhấn nhá khi đọc. Một số em còn lại biết chủ động tìm thêm thông tin ngoài sách giáo khoa để làm phong phú nội dung Podcast, giúp phát triển thói quen tự học tự nhiên.

- Về kỹ thuật thực hiện

Dù đây là lần đầu học sinh tiếp cận với việc tạo nội dung âm thanh, phần lớn các nhóm đã hoàn thành sản phẩm đạt yêu cầu về mặt kỹ thuật: âm lượng ổn định, có phần mở đầu và kết thúc rõ ràng, sử dụng các công cụ đơn giản như CapCut, Canva, ghi âm điện thoại. Điều này khẳng định tính khả thi của sáng kiến trong điều kiện thực tế của nhà trường, gia đình.

BẢNG III.1. Bảng thống kê so sánh kết quả đánh giá năng lực cảm thụ văn bản truyện cổ tích

Lớp thực nghiệm 6A2 – Trước và sau khi áp dụng sáng kiến

STT	Năng lực thành tố	Trước khi áp dụng sáng kiến								Sau khi áp dụng sáng kiến							
		Tốt		Khá		Đạt		Chưa đạt		Tốt		Khá		Đạt		Chưa đạt	
		SL	%	SL	%	SL	%	SL	%	SL	%	SL	%	SL	%	SL	%
1	NL1 – Nhận diện đặc trưng thể loại	4	11.4%	9	25.7%	16	45.7%	6	17.1%	11	31.4%	14	40.0%	8	22.9%	2	5.7%
2	NL2 – Phân tích nhân vật	3	8.6%	8	22.9%	17	48.6%	7	20.0%	10	28.6%	13	37.1%	9	25.7%	3	8.6%
3	NL3 – Cảm nhận chi tiết nghệ thuật	2	5.7%	6	17.1%	18	51.4%	9	25.7%	8	22.9%	13	37.1%	11	31.4%	3	8.6%
4	NL4 – Hiểu và lí giải chủ đề, ý nghĩa	3	8.6%	7	20.0%	16	45.7%	9	25.7%	9	25.7%	14	40.0%	10	28.6%	2	5.7%
5	NL5 – Liên hệ, kết nối văn bản	2	5.7%	5	14.3%	17	48.6%	11	31.4%	7	20.0%	12	34.3%	12	34.3%	4	11.4%
6	NL6 – Đánh giá, phản hồi có lập luận	1	2.9%	5	14.3%	15	42.9%	14	40.0%	6	17.1%	11	31.4%	13	37.1%	5	14.3%
	TỔNG CỘNG	15	7.1%	40	19.0%	99	47.1%	56	26.7%	51	24.3%	77	36.7%	63	30.0%	19	9.0%

2. Đánh giá kết quả thu được

Việc áp dụng giải pháp đã mang lại những thay đổi diện mạo cho hoạt động dạy và học văn bản Ngữ văn 6 tại trường TH&THCS Lê Quý Đôn. Qua quá trình thực nghiệm, tôi đánh giá kết quả trên các phương diện sau:

2.1. Tính mới, tính sáng tạo

2.1.1. Tính mới của sáng kiến

Từ việc khảo sát thực trạng tại Trường TH&THCS Lê Quý Đôn cho thấy, trước khi triển khai sáng kiến, việc dạy học cảm thụ văn bản truyện cổ tích chủ yếu dựa vào các phương pháp truyền thống: kể chuyện miệng, đọc diễn cảm, vẽ tranh minh họa hoặc dàn dựng kịch ngắn. Các phương pháp này, dù có ưu điểm giao tiếp trực tiếp, nhưng còn thiếu các yếu tố quan trọng sau: (1) chưa tạo ra sản phẩm học tập có thể lưu trữ và chia sẻ rộng rãi; (2) chưa khai thác tiềm năng công nghệ số phù hợp với thế hệ Gen Alpha; (3) chưa phát huy tối đa mô hình học tập dựa trên dự án (Project-Based Learning) trong bối cảnh Chương trình GDPT 2018.

So với các nghiên cứu và sáng kiến đã có về ứng dụng Podcast trong dạy học (chủ yếu trong môn Tiếng Anh hoặc các môn tự nhiên), sáng kiến này có ba điểm mới rõ rệt:

Mới về đối tượng và mục tiêu tích hợp: Đây là sáng kiến đầu tiên tại đơn vị và hiếm gặp trong ứng dụng Podcast chuyên biệt vào dạy học cảm thụ văn học dân gian – cụ thể là thể loại truyện cổ tích trong Chương trình Ngữ văn 6. Khác với các ứng dụng Podcast trong dạy học ngoại ngữ (chủ yếu là nghe – nói đơn thuần), Podcast trong sáng kiến này được thiết kế với mục tiêu kép: vừa phát triển năng lực cảm thụ văn học (chiều sâu nội dung), vừa hình thành năng lực số (kỹ năng sản xuất nội dung).

Mới về quy trình và mô hình tổ chức: Sáng kiến xây dựng một quy trình 5 bước hoàn chỉnh và có tính hệ thống cao: (1) Cảm nhận văn bản → (2) Lập kịch bản → (3) Phân công ê-kíp → (4) Thu âm và biên tập → (5) Chia sẻ – phản hồi. Đặc biệt, mô hình “ê-kíp sản xuất” (MC – biên tập – kỹ thuật – thiết kế) chưa từng xuất hiện trong các tài liệu dạy học Ngữ văn THCS hiện hành. Mô hình này vừa phù hợp với đặc điểm tâm lý lứa tuổi (thích thể hiện, thích làm việc nhóm), vừa kế thừa các

lý thuyết dạy học tiên tiến (ZPD – Vygotsky, trí tuệ đa dạng – Gardner) theo cách trực tiếp tạo điều kiện cho học sinh làm chủ quá trình học tập.

Mới về công cụ đánh giá: Sáng kiến xây dựng một bộ công cụ đánh giá Podcast văn học đặc thù gồm 4 nhóm tiêu chí độc lập, kết hợp đánh giá cả chiều sâu cảm thụ (nội dung) lẫn kỹ thuật sản xuất (hình thức số). Đây là điểm khác biệt cần bản so với các bộ tiêu chí đánh giá nói và trình bày truyền thống (chỉ tập trung vào giọng nói và nội dung ngôn ngữ), về bộ tiêu chí này trực tiếp đo lường ba cấp độ cảm thụ (cảm nhận – hiểu – rung cảm) trong khung lý luận của PGS.TS. Lê Phương Nga đã nêu tại mục 1.2. Đồng thời sáng kiến đã đưa ra rubric đánh giá năng lực cảm thụ văn bản truyện cổ tích qua đánh giá các năng lực thành tố.

2.1.2. Tính sáng tạo của sáng kiến

Tính sáng tạo của sáng kiến thể hiện ở ba tầng:

Sáng tạo trong phương thức tiếp cận văn bản: Thay vì dừng lại ở việc đọc hiểu trôn váy, sáng kiến buộc học sinh phải “sống trong văn bản” bằng cách tự chọn giọng nhân vật, tự thiết kế âm thanh và tự tạo ra sản phẩm có dấu ấn cá nhân. Đây là hiện thân của khái niệm “đọc sáng tạo” theo mô hình của Nguyễn Thị Hạnh (2002): học sinh không chỉ tiếp nhận tác phẩm mà còn tạo ra sản phẩm mới từ tác phẩm đó. Mỗi Podcast là một lần học sinh thực hiện đầy đủ chu trình học tập trải nghiệm 4 giai đoạn của Kolb (1984).

Sáng tạo trong cách khai thác công nghệ trong bối cảnh trường vùng: Thay vì đòi hỏi thiết bị hiện đại, sáng kiến được thiết kế phù hợp với điều kiện thực tế của trường TH&THCS Lê Quý Đôn (nơi có một bộ phận học sinh vùng khó khăn hơn): chỉ cần điện thoại thông minh cơ bản và ứng dụng miễn phí (Audacity, Anchor, Canva ...), học sinh hoàn toàn có thể tự sản xuất Podcast chất lượng. Sự sáng tạo ở đây nằm ở việc giới hạn công cụ không giới hạn sản phẩm: mỗi nhóm học sinh được phát huy tính sáng tạo riêng trong việc trình bày tác phẩm.

Sáng tạo trong tạo giá trị tích lũy bền vững: Các phương pháp dạy học truyền thống (kể chuyện, đọc diễn cảm, vẽ tranh...) kết thúc ở lớp học và không để lại sản phẩm. Podcast, ngược lại, tạo ra các học liệu số có thể chia sẻ trên website, fanpage nhà trường và được tái sử dụng cho các khóa học sinh tiếp theo. Đây là lần đầu tiên

đơn vị xây dựng được kho học liệu số môn Ngữ văn do chính học sinh tạo ra, góp phần tự hiện thực hóa mục tiêu chỗ số hóa giáo dục theo tinh thần Nghị quyết số 57-NQ/TW.

Tính mới và sáng tạo của giải pháp được chứng minh trực tiếp qua dữ liệu thực nghiệm: Về thái độ và hứng thú học tập: tỷ lệ học sinh thực sự hứng thú với bài học cảm thụ văn học tăng từ 32,4% (trước thực nghiệm) lên 72,9% (sau thực nghiệm) – tăng gần 2,25 lần, trong khi lớp đối chứng chỉ tăng từ 30,6% lên 38,9%. Về năng lực diễn đạt cảm xúc nhân vật ở mức Tốt: tăng từ 13,5% lên 32,4%, so với lớp đối chứng chỉ tăng từ 11,1% lên 16,7%. Về kỹ năng số: 75,6% học sinh thực nghiệm đã có năng lực tự tạo sản phẩm âm thanh hoàn chỉnh – một kỹ năng mà chương trình Ngữ văn 6 chưa từng yêu cầu trước đây. Cụ thể, 100% các nhóm thực nghiệm hoàn thành ít nhất một sản phẩm Podcast, trong khi mô hình phương pháp cũ chưa có sản phẩm có thể lưu trữ và chia sẻ nào tương đương.

Tóm lại, tính mới và sáng tạo của sáng kiến nằm ở sự kết hợp của ba yếu tố chưa từng xuất hiện đồng thời trong bất kỳ giải pháp nào được khảo sát trước đó tại đơn vị: (1) sử dụng Podcast như công cụ cảm thụ văn học (không chỉ là sản phẩm học tập đơn thuần); (2) mô hình ê-kíp chuyên môn hóa gắn với thế mạnh trí tuệ cá nhân; (3) bộ công cụ đánh giá tích hợp văn học và kỹ năng số.

2.2. Khả năng áp dụng và lợi ích thiết thực của sáng kiến

- Khả năng áp dụng: Mô hình xây dựng Podcast không chỉ giới hạn ở thể loại truyện cổ tích mà còn có tính linh hoạt cao, dễ dàng áp dụng cho các thể loại văn học khác trong chương trình Ngữ văn (như thơ, truyện, nghị luận xã hội). Bên cạnh đó, sáng kiến có thể nhân rộng sang các môn học thuộc lĩnh vực khoa học xã hội như Lịch sử, Giáo dục công dân để xây dựng các bản tin, bài kể chuyện lịch sử, giúp bài học trở nên sinh động hơn. Giải pháp này phù hợp để triển khai đồng bộ ở tất cả các khối lớp bậc THCS.

Điều kiện cần thiết để áp dụng: Học sinh cần có quyền tiếp cận các thiết bị công nghệ cơ bản như điện thoại thông minh, máy tính bảng hoặc máy tính cá nhân. Trong điều kiện hạn chế, học sinh có thể luân phiên làm việc theo nhóm để tối ưu hóa nguồn lực thiết bị. Giáo viên cần chủ động cập nhật, tự đào tạo các kỹ năng kỹ

thuật cơ bản về quy trình sản xuất Podcast (thu âm, xử lý tạp âm, chèn nhạc nền). Nhà trường cần tạo điều kiện về quỹ thời gian (lồng ghép vào các tiết trải nghiệm, hướng nghiệp hoặc dự án học tập) và không gian (thư viện, phòng máy tính) để học sinh có môi trường thực hành tốt nhất.

- Lợi ích xã hội (chủ yếu):

Đổi mới và nâng cao chất lượng giảng dạy: Sáng kiến góp phần hiện thực hóa mục tiêu đổi mới phương pháp dạy học của Bộ Giáo dục và Đào tạo. Nó giúp chuyển đổi vị thế của học sinh từ người tiếp nhận kiến thức thụ động sang vai trò người sáng tạo nội dung số, giúp bài học thoát ly khỏi những trang sách khô khan để trở nên sống động.

Phát triển năng lực toàn diện: Thông qua quá trình thực hiện sản phẩm, học sinh được rèn luyện bộ kỹ năng mềm thiết yếu của công dân toàn cầu thế kỷ 21, bao gồm: kỹ năng làm việc nhóm, tư duy phản biện, kỹ năng thuyết trình truyền cảm hứng và năng lực tự học. Đặc biệt, năng lực số của học sinh được nâng cao rõ rệt thông qua việc sử dụng thành thạo các công cụ đồ họa và biên tập video/âm thanh như Canva, Capcut.

Cải thiện chiều sâu cảm thụ văn học: Sáng kiến đã tạo ra sự chuyển biến tích cực trong thái độ học tập của học sinh. Việc chuyển hóa nội dung văn bản thành sản phẩm nghe - nhìn gần gũi không chỉ giúp các em thấu hiểu sâu sắc giá trị nhân văn của tác phẩm mà còn khơi dậy tình yêu bền vững đối với môn Ngữ văn trong kỷ nguyên số.

III - KẾT LUẬN

Qua quá trình nghiên cứu và thực nghiệm thực tế tại đơn vị, sáng kiến *Hướng dẫn học sinh thiết kế và sử dụng Podcast nhằm phát triển năng lực cảm thụ truyện cổ tích trong dạy học môn Ngữ văn 6 tại Trường TH&THCS Lê Quý Đôn, tỉnh Lạng Sơn* đã chứng minh được tính đúng đắn và hiệu quả vượt trội. Giải pháp này không chỉ dừng lại ở việc thay đổi một hoạt động dạy học đơn thuần mà đã tạo ra một bước chuyển biến mạnh mẽ trong tư duy và phương pháp tiếp cận văn học của học sinh. Sáng kiến đã giải quyết triệt để bài toán về sự thụ động trong việc cảm thụ văn bản của học sinh lớp 6. Bằng việc kết hợp giữa giá trị truyền thống của truyện cổ tích với hơi thở công nghệ hiện đại, giải pháp đã giúp học sinh hình thành song hành cả năng lực ngôn ngữ lẫn năng lực số – hai trụ cột quan trọng trong chương trình Giáo dục phổ thông 2018.

Các vấn đề cụ thể đã được giải quyết bao gồm: chủ động hóa vai trò của người học: Học sinh từ vị thế người nghe đã trở thành những “người sáng tạo nội dung”, tự tin thể hiện quan điểm cá nhân và cảm xúc riêng biệt đối với các nhân vật, sự kiện trong truyện cổ tích; nâng cao chất lượng chuyên môn: khả năng cảm thụ văn bản được đào sâu hơn, kỹ năng diễn đạt và trình bày trước đám đông thông qua giọng đọc được cải thiện rõ rệt; học sinh không chỉ hiểu tác phẩm mà còn biết cách truyền tải linh hồn của tác phẩm đó đến người nghe. Đồng thời, sáng kiến đã tạo ra một hệ thống các sản phẩm Podcast có chất lượng cao, mang đậm màu sắc cá nhân của học sinh. Đây là nguồn tài liệu tham khảo quý giá, có tính kế thừa và tái sử dụng lâu dài cho giáo viên và các khóa học sinh tiếp theo.

Bên cạnh những thành công bước đầu, sáng kiến vẫn còn một số dư địa cần tiếp tục hoàn thiện và phát triển trong tương lai:

- Mở rộng phạm vi: Cần tiếp tục nghiên cứu để áp dụng mô hình này sang các thể loại văn học phức tạp hơn như ký, truyện ngắn hiện đại hoặc thơ ca ở các khối lớp cao hơn (Lớp 7, 8, 9).

- Hoàn thiện công cụ đánh giá: Cần xây dựng một bộ tiêu chí đánh giá sản phẩm Podcast (Rubric) chi tiết hơn nữa, đảm bảo tính khoa học, khách quan và công bằng, bao gồm cả các tiêu chuẩn về kỹ thuật âm thanh và chiều sâu nội dung.

- Số hóa quy mô rộng: Hướng tới việc xây dựng một nền tảng hoặc chuyên mục riêng trên Website/Fanpage của nhà trường để lưu trữ và quảng bá rộng rãi các sản phẩm của học sinh tới cộng đồng giáo viên và phụ huynh toàn tỉnh.

Tóm lại, sáng kiến này không chỉ góp phần nâng cao chất lượng dạy học môn Ngữ văn mà còn là một minh chứng cho việc ứng dụng công nghệ thông tin một cách có ý nghĩa và nhân văn. Đây là bước đi thiết thực nhằm định hướng cho học sinh sử dụng thiết bị số vào mục đích học tập lành mạnh, góp phần quan trọng vào tiến trình đổi mới phương pháp dạy học và kiểm tra đánh giá theo định hướng phát triển năng lực người học hiện nay.

DANH MỤC TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. Ban Chấp hành Trung ương Đảng (Khóa XI), *Nghị quyết số 29-NQ/TW ngày 04/11/2013 về đổi mới căn bản, toàn diện giáo dục và đào tạo*, 2013.
2. Ban Chấp hành Trung ương Đảng, *Nghị quyết số 36-NQ/TW ngày 01/7/2014 về đẩy mạnh ứng dụng, phát triển công nghệ thông tin đáp ứng yêu cầu phát triển bền vững và hội nhập quốc tế*, 2014.
3. Bettelheim, Bruno, *The Uses of Enchantment: The Meaning and Importance of Fairy Tales*, Alfred A. Knopf, 1976.
4. Bộ Chính trị, *Nghị quyết số 57-NQ/TW về đột phá phát triển khoa học, công nghệ, đổi mới sáng tạo và chuyển đổi số quốc gia*.
5. Bộ Giáo dục và Đào tạo, *Chương trình Giáo dục phổ thông môn Ngữ văn (ban hành kèm theo Thông tư số 32/2018/TT-BGDĐT ngày 26/12/2018)*, 2018.
6. Bộ Giáo dục và Đào tạo, *Công văn số 5636/BGDĐT-GDTrH ngày 10/10/2023 về hướng dẫn thực hiện nhiệm vụ giáo dục trung học năm học 2023–2024*, 2023.
7. Bộ Giáo dục và Đào tạo, *Thông tư 22/2021/TT-BGDĐT quy định về đánh giá học sinh THCS và THPT*, 2021.
8. Bộ Giáo dục và Đào tạo, *Thông tư hướng dẫn đổi mới phương pháp dạy học và kiểm tra, đánh giá theo định hướng phát triển năng lực học sinh*.
9. Chu Xuân Diên, *Cơ sở văn hóa Việt Nam*, NXB Đại học Quốc gia TP. Hồ Chí Minh, 2002.
10. Cope, B. & Kalantzis, M., *Multiliteracies: Literacy Learning and the Design of Social Futures*, Routledge, 2000.
11. Gardner, Howard, *Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligences*, Basic Books, 1983.
12. Hà Minh Đức (Chủ biên), *Cảm thụ văn học và rèn luyện kỹ năng diễn đạt*, NXB Giáo dục Việt Nam.
13. Jauss, Hans Robert & Iser, Wolfgang, *Lý thuyết tiếp nhận văn học (Reception Theory) – trường phái Konstanz*, 1960–1970.

14. Kolb, David A., *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*, Prentice Hall, 1984.
15. Kress, Gunther & van Leeuwen, Theo, *Multimodal Discourse: The Modes and Media of Contemporary Communication*, Arnold, 2001.
16. Lê Chí Quế, *Văn học dân gian Việt Nam*, NXB Đại học Quốc gia Hà Nội, 2001.
17. Lê Phương Nga, *Phương pháp dạy học Tiếng Việt ở Tiểu học (tập 2)*, NXB Đại học Sư phạm.
18. Lüthi, Max, *The European Folktale: Form and Nature*, Indiana University Press, 1982.
19. Nguyễn Đồng Chi, *Kho tàng truyện cổ tích Việt Nam (5 tập)*, NXB Giáo dục, 2000.
20. Nguyễn Lộc, *Lý luận dạy học Văn học*, NXB Giáo dục Việt Nam.
21. Nguyễn Thanh Hùng, *Kỹ năng đọc hiểu văn*, NXB Đại học Sư phạm, 2011.
22. Nguyễn Thị Hạnh, *Dạy học đọc hiểu ở tiểu học*, NXB Đại học Quốc gia Hà Nội, 2002.
23. Nguyễn Thị Hồng Nam & Dương Thị Hồng Hiều, *Dạy đọc hiểu văn bản văn học theo Chương trình GDPT 2018: Thực trạng và giải pháp*, Tạp chí Khoa học Đại học Sư phạm TP.HCM, 2021.
24. Nguyễn Thị Thu Hương, *Ứng dụng Podcast trong dạy học kỹ năng nói Tiếng Anh tại trường THPT*, Tạp chí Khoa học Giáo dục Việt Nam, số 28, 2020.
25. Phạm Minh Hùng, *Ứng dụng công nghệ thông tin và truyền thông trong dạy học*, NXB Đại học Sư phạm.
26. Phan Trọng Luận, *Văn học nhà trường – nhận diện – tiếp cận – khám phá*, NXB Đại học Sư phạm, 2004.
27. Phương Ngọc Thanh Huyền, *SKKN hướng dẫn sử dụng Canva trong dạy học Ngữ văn lớp 7*, Trường TH&THCS Lê Quý Đôn, Lạng Sơn.

28. Propp, Vladimir, *Morphology of the Folktale* (bản dịch tiếng Anh), University of Texas Press, 1968.
29. Rosell-Aguilar, Fernando, *Top of the Pods – In Search of a Podcasting Pedagogy for Language Learning*, Computer Assisted Language Learning, 20(5), 2007.
30. Salmon, Gilly & Edirisingha, Palitha, *Podcasting for Learning in Universities*, Open University Press / McGraw-Hill, 2008.
31. *Sách giáo khoa Ngữ văn 6 (Bộ Kết nối tri thức với cuộc sống), Tập 1 và Tập 2*, NXB Giáo dục Việt Nam.
32. Trần Đình Sử, *Lý luận văn học*, NXB Giáo dục Việt Nam.
33. Trần Nho Thìn, *Phương pháp dạy – học văn học theo thể loại*, NXB Giáo dục Việt Nam, 2019.
34. Trần Thị Thanh Thủy, *Dạy học đọc hiểu truyện dân gian theo đặc trưng thể loại ở trung học cơ sở*, Luận án Tiến sĩ, Đại học Sư phạm Hà Nội, 2017.
35. Vygotsky, L.S., *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes* (Lý thuyết Vùng phát triển gần nhất – ZPD), Harvard University Press, 1978.

PHỤ LỤC

A. PHIẾU KHẢO SÁT

PHIẾU KHẢO SÁT THỰC TRẠNG HỌC SINH

Đạy học cảm thụ văn học và ứng dụng Podcast trong môn Ngữ văn 6

Để cải thiện chất lượng dạy học môn Ngữ văn, đặc biệt là giúp các em học tốt hơn những bài cảm thụ văn học, thầy/cô mong nhận được ý kiến thực lòng từ các em. Phiếu này không dùng cho mục đích đánh giá điểm số.

(*) Đánh dấu ☒ vào ô phù hợp. Với câu hỏi mở, ghi ý kiến của em vào dòng trống.

Họ và tên:	Lớp:	Giới tính: ☐ Nam ☐ Nữ ☐ Khác	Ngày:/...../.....
------------------	------------	--	-------------------------

PHẦN A. HỨNG THÚ HỌC TẬP MÔN NGỮ VĂN

Câu 1. Em có thích học môn Ngữ văn không?

- ☐ A. Rất thích
- ☐ B. Thích
- ☐ C. Bình thường
- ☐ D. Không thích
- ☐ E. Rất không thích

Câu 2. Đối với các bài học cảm thụ văn học (phân tích nhân vật, hình ảnh, cảm xúc trong tác phẩm), em cảm thấy thế nào?

- ☐ A. Rất hứng thú, tôi yêu thích phần này nhất
- ☐ B. Hứng thú
- ☐ C. Bình thường, không đặc biệt
- ☐ D. Khó hiểu, không thú vị
- ☐ E. Rất khó hiểu và nhàm chán

Câu 3. Theo em, điều gì khiến bài học cảm thụ văn học chưa hấp dẫn? (Có thể chọn nhiều đáp án)

- ☐ A. Nội dung trừu tượng, khó hình dung
- ☐ B. Giáo viên giảng nhiều, học sinh ít được thể hiện ý kiến
- ☐ C. Không có hoạt động thực hành sáng tạo
- ☐ D. Chưa thấy ý nghĩa của bài học với cuộc sống
- ☐ E. Ý kiến khác:

PHẦN B. NĂNG LỰC CẢM THỤ VĂN HỌC

Câu 4. Sau khi học xong một văn bản truyện/thơ, em thường hiểu được đến mức nào?

- ☐ A. Hiểu nội dung bề mặt (ai làm gì, xảy ra chuyện gì)
- ☐ B. Hiểu nội dung và một phần ý nghĩa, cảm xúc của nhân vật
- ☐ C. Hiểu sâu, cảm nhận được thông điệp tác giả gửi gắm

- ☐ D. Không hiểu hoặc không quan tâm

Câu 5. Khi được hỏi "Em cảm nhận thế nào về nhân vật này?", em thường...

- ☐ A. Trình bày được mạch lạc, có dẫn chứng từ văn bản
☐ B. Nói được một vài ý nhưng chưa rõ ràng
☐ C. Chỉ nói được câu ngắn như "hay", "tội nghiệp", "đẹp"..
☐ D. Không biết nói gì

Câu 6. Em có hay đặt câu hỏi "Tại sao tác giả lại viết như vậy?" khi đọc văn bản không?

- ☐ A. Thường xuyên
☐ B. Đôi khi
☐ C. Hiếm khi
☐ D. Chưa bao giờ

■ PHẦN C. KỸ NĂNG THUYẾT TRÌNH VÀ SỰ TỰ TIN

Câu 7. Em có ngại nói, chia sẻ ý kiến trước lớp không?

- ☐ A. Không ngại, tôi tự tin nói trước đám đông
☐ B. Hơi ngại nhưng vẫn cố gắng
☐ C. Ngại, thường chờ bạn khác phát biểu
☐ D. Rất ngại, gần như không phát biểu

Câu 8. Em đã từng tham gia hoạt động sáng tạo nội dung âm thanh (ghi âm, đọc truyện, đọc thơ trên điện thoại,...) chưa?

- ☐ A. Đã làm nhiều lần
☐ B. Đã thử một vài lần
☐ C. Chưa làm nhưng muốn thử
☐ D. Chưa và không muốn thử

PHẦN D. MỨC ĐỘ TIẾP CẬN CÔNG NGHỆ VÀ PODCAST

Câu 9. Ở nhà, em có các thiết bị nào sau đây? (Có thể chọn nhiều đáp án)

- ☐ A. Điện thoại thông minh (smartphone)
☐ B. Máy tính bảng (tablet)
☐ C. Máy tính xách tay hoặc máy tính để bàn
☐ D. Không có thiết bị nào

Câu 10. Em có biết Podcast là gì không?

- ☐ A. Biết rõ và thường xuyên nghe
☐ B. Biết và đã nghe một vài lần
☐ C. Nghe tên nhưng chưa rõ
☐ D. Chưa biết Podcast là gì

Câu 11. Nội dung Podcast em thường nghe là gì? (Nếu có nghe)

- ☐ A. Giải trí (nhạc, kể chuyện, hài hước)

- ☐ B. Học tập (tiếng Anh, khoa học, văn học)
- ☐ C. Tin tức, thời sự
- ☐ D. Khác:
- ☐ E. Chưa nghe Podcast bao giờ

Câu 12. Em đã từng tự tạo một sản phẩm âm thanh (ghi âm, podcast, clip có lồng tiếng,...) chưa?

- ☐ A. Đã tạo nhiều lần
- ☐ B. Đã thử một lần
- ☐ C. Chưa tạo bao giờ

PHẦN E. Ý KIẾN VÀ MONG MUỐN

Câu 13. Nếu được tạo một sản phẩm Podcast để chia sẻ cảm nhận về một truyện cổ tích, em cảm thấy thế nào?

- ☐ A. Rất hứng thú, muốn thực hiện ngay
- ☐ B. Tò mò, muốn thử
- ☐ C. Phân vân, chưa chắc
- ☐ D. Không hứng thú

Câu 14. Em muốn bài học môn Ngữ văn có thêm hoạt động nào dưới đây? (Có thể chọn nhiều đáp án)

- ☐ A. Làm việc nhóm để tạo sản phẩm sáng tạo
- ☐ B. Sử dụng điện thoại/máy tính trong học tập
- ☐ C. Đóng vai nhân vật, kể lại câu chuyện
- ☐ D. Ghi âm/làm video về nội dung bài học
- ☐ E. Viết nhật ký cảm xúc về tác phẩm

Câu 15. Em có điều gì muốn chia sẻ thêm về việc học môn Ngữ văn không?

.....

.....

.....

✦ Cảm ơn em đã dành thời gian hoàn thành phiếu khảo sát! ✦

PHIẾU KHẢO SÁT Ý KIẾN GIÁO VIÊN

Đổi mới dạy học cảm thụ văn học và ứng dụng Podcast trong môn Ngữ văn

Kính gửi quý thầy/cô! Nhằm tìm hiểu thực trạng và thu thập ý kiến chuyên môn về việc đổi mới phương pháp dạy học cảm thụ văn học, đặc biệt hướng đến ứng dụng podcast như một hình thức sản phẩm học tập, chúng tôi trân trọng mong nhận được sự hợp tác của quý thầy/cô.

(*) Đánh dấu ☒ vào ô phù hợp. Với câu hỏi mở, vui lòng ghi rõ ý kiến.

Họ và tên (có thể để trống):	Chuyên môn:	Thâm niên: năm	Ngày:/...../.....
---------------------------------------	----------------------	-------------------------	-------------------------

PHẦN A. THỰC TRẠNG DẠY HỌC CẢM THỤ VĂN HỌC

Câu 1. Quý thầy/cô đánh giá thế nào về hứng thú của học sinh trong các tiết dạy cảm thụ văn học?

- ☐ A. Học sinh rất hứng thú, chủ động tham gia
- ☐ B. Học sinh hứng thú ở mức khá
- ☐ C. Học sinh thụ động, hứng thú thấp
- ☐ D. Học sinh không hứng thú, ngại thể hiện

Câu 2. Theo thầy/cô, mức độ cảm thụ văn học thực tế của phần lớn học sinh hiện nay ở mức nào?

- ☐ A. Hiểu và cảm nhận sâu sắc, diễn đạt mạch lạc
- ☐ B. Hiểu nội dung và một phần ý nghĩa
- ☐ C. Chỉ hiểu nội dung bề mặt
- ☐ D. Chưa hiểu hoặc không quan tâm

Câu 3. Khó khăn lớn nhất khi dạy học sinh cảm thụ văn học là gì? (Có thể chọn nhiều đáp án)

- ☐ A. Học sinh thiếu vốn ngôn ngữ để diễn đạt cảm nhận
- ☐ B. Học sinh ngại nói, ngại thể hiện ý kiến cá nhân
- ☐ C. Thiếu phương pháp và tài liệu hướng dẫn phù hợp
- ☐ D. Thời lượng tiết học hạn chế
- ☐ E. Khó tổ chức hoạt động đánh giá năng lực cảm thụ
- ☐ F. Khó khăn khác:

Câu 4. Thầy/cô thường sử dụng phương pháp nào để dạy cảm thụ văn học? (Có thể chọn nhiều đáp án)

- ☐ A. Giảng giải, phân tích tác phẩm
- ☐ B. Vấn đáp, đặt câu hỏi gợi mở
- ☐ C. Làm việc nhóm, thảo luận
- ☐ D. Đọc diễn cảm, đóng vai
- ☐ E. Cho học sinh tạo sản phẩm sáng tạo (vẽ, viết, nói,...)
- ☐ F. Ứng dụng công nghệ, phương tiện số

PHẦN B. NHU CẦU ĐỔI MỚI PHƯƠNG PHÁP

Câu 5. Thầy/cô có đồng ý rằng cần đổi mới phương pháp dạy học cảm thụ văn học không?

- ☐ A. Hoàn toàn đồng ý, rất cần đổi mới

- ☐ B. Đồng ý
- ☐ C. Phân vân, còn tùy điều kiện
- ☐ D. Không cần thiết, phương pháp hiện tại đã đủ

Câu 6. Thầy/cô có muốn ứng dụng công nghệ thông tin vào dạy học cảm thụ văn học không?

- ☐ A. Rất muốn, đã có ý tưởng cụ thể
- ☐ B. Muốn, nhưng chưa biết bắt đầu từ đâu
- ☐ C. Phân vân
- ☐ D. Không muốn

Câu 7. Rào cản nào cản trở thầy/cô khi ứng dụng công nghệ vào dạy học Ngữ văn? (Có thể chọn nhiều đáp án)

- ☐ A. Thiếu tài liệu hướng dẫn cụ thể
- ☐ B. Thiếu thời gian chuẩn bị
- ☐ C. Học sinh chưa quen với hình thức này
- ☐ D. Cơ sở vật chất, thiết bị chưa đáp ứng
- ☐ E. Thiếu kỹ năng sử dụng công cụ công nghệ
- ☐ F. Rào cản khác:

PHẦN C. VỀ HÌNH THỨC PODCAST TRONG DẠY HỌC NGỮ VĂN

Câu 8. Thầy/cô đã từng nghe/biết đến hình thức dạy học sử dụng Podcast chưa?

- ☐ A. Đã áp dụng trong giảng dạy
- ☐ B. Biết nhưng chưa áp dụng
- ☐ C. Đã nghe qua nhưng chưa rõ
- ☐ D. Chưa biết đến hình thức này

Câu 9. Theo thầy/cô, việc học sinh tự tạo Podcast cảm thụ văn học sẽ mang lại lợi ích gì? (Có thể chọn nhiều đáp án)

- ☐ A. Phát triển kỹ năng nói, đọc diễn cảm và thuyết trình
- ☐ B. Tăng hứng thú, chủ động sáng tạo
- ☐ C. Giúp học sinh hiểu sâu hơn về tác phẩm
- ☐ D. Rèn kỹ năng làm việc nhóm và công nghệ số
- ☐ E. Tạo sản phẩm học tập có giá trị, có thể lưu trữ
- ☐ F. Ý kiến khác:

Câu 10. Thầy/cô đánh giá mức độ khả thi của việc áp dụng podcast vào dạy học Ngữ văn tại trường ta như thế nào?

- ☐ A. Rất khả thi
- ☐ B. Khả thi
- ☐ C. Khả thi một phần
- ☐ D. Khó khả thi

Câu 11. Để triển khai hiệu quả, thầy/cô cần hỗ trợ gì? (Có thể chọn nhiều đáp án)

- ☐ A. Tài liệu hướng dẫn quy trình chi tiết
- ☐ B. Tập huấn kỹ năng sử dụng công cụ tạo podcast

- ☐ C. Bộ tiêu chí đánh giá sản phẩm podcast văn học
- ☐ D. Mẫu giáo án và kịch bản mẫu
- ☐ E. Hỗ trợ thiết bị (micro, tai nghe, máy tính)
- ☐ F. Hỗ trợ khác:

PHẦN D. Ý KIẾN BỔ SUNG

Câu 12. Thầy/cô đánh giá tổng thể mức độ cần thiết của việc đổi mới phương pháp dạy cảm thụ văn học tại trường như thế nào?

- ☐ 1 Không cần thiết ☐ 2 Ít cần ☐ 3 Cần thiết ☐ 4 Khá cần thiết ☐ 5 Rất cần thiết

Câu 13. Thầy/cô có đề xuất, góp ý gì thêm về đổi mới phương pháp dạy học cảm thụ văn học không?

.....

.....

.....

◆ *Trân trọng cảm ơn quý thầy/cô đã hợp tác!* ◆

B. ĐỀ KIỂM TRA KHẢO SÁT VÀ KIỂM TRA SAU ÁP DỤNG

ĐỀ KIỂM TRA KHẢO SÁT

Đọc văn bản sau và trả lời câu hỏi:

SỰ TÍCH BÔNG HOA CÚC TRẮNG

Ngày xưa, có hai mẹ con sống với nhau trong một ngôi nhà nhỏ ven rừng. Người mẹ vốn hiền lành, chăm chỉ, nhưng vì lao lực nhiều năm mà sinh ra bệnh nặng. Cô bé con – một đứa trẻ mới lên mười – ngày ngày chăm sóc mẹ không rời. Em hái củi, nấu cơm, sắc thuốc, tần tảo quanh năm, chưa một lần than vãn.

Nghe tin có vị thầy thuốc giỏi ở làng xa, cô bé không quản đường dài, lặn lội mấy ngày đường tìm đến. Thầy thuốc xem mạch, lắc đầu ngậm ngùi: “Bệnh của mẹ con đã nặng lắm rồi. Chỉ còn một cách: phải tìm được bông hoa cúc trắng mọc trên núi cao. Hoa có bao nhiêu cánh thì mẹ con sẽ sống thêm được bấy nhiêu năm”.

Cô bé không nản lòng. Em vào rừng sâu, trèo lên núi cao, vượt qua bao gian khó, cuối cùng tìm được một bông hoa cúc trắng tinh. Nhưng nhìn đi nhìn lại, bông hoa chỉ có mười cánh. Mười năm – chỉ mười năm thôi, sao đủ cho mẹ?

Nghĩ đến mẹ đang nằm liệt giường, lòng em đau như cắt. Bỗng nhiên, em nhẹ nhàng tách từng cánh hoa ra thành những sợi nhỏ li ti. Một cánh thành mười sợi. Mười cánh thành một trăm sợi. Bông hoa cúc trắng giờ có một trăm cánh mảnh như tơ, lung linh trong nắng chiều.

Kì diệu thay! Mẹ cô bé uống thuốc từ bông hoa ấy, bệnh dần thuyên giảm, rồi khỏi hẳn. Từ đó, người ta trồng hoa cúc trắng để nhớ đến lòng hiếu thảo của người con gái nhỏ. Và người ta nói rằng: hoa cúc trắng nhiều cánh là để mỗi cánh hoa mang theo một lời cầu nguyện của những người con yêu thương cha mẹ.

(Theo truyện cổ tích dân gian Việt Nam)

Câu 1 [NL1 – Nhận diện thể loại]

Truyện trên thuộc thể loại nào? Hãy kể ra ba đặc điểm của thể loại đó mà em nhận thấy trong văn bản.

Câu 2 [NL1 – Mô-típ]

Truyện sử dụng những mô-típ quen thuộc nào của truyện cổ tích? Hãy xác định ít nhất hai mô-típ và chỉ ra biểu hiện cụ thể của từng mô-típ trong văn bản.

Câu 3 [NL2 – Phân tích nhân vật]

Nhân vật cô bé trong truyện thuộc kiểu nhân vật nào của truyện cổ tích? Nêu ba phẩm chất nổi bật của nhân vật, mỗi phẩm chất có dẫn chứng cụ thể từ văn bản.

Câu 4 [NL3 – Chi tiết nghệ thuật]

Phân tích ý nghĩa của chi tiết cô bé tách cánh hoa cúc thành trăm sợi nhỏ li ti. Chi tiết đó thể hiện điều gì về ước mơ và tình cảm của nhân dân lao động?

Câu 5 [NL3 – Yếu tố kì ảo]

Hành động tách cánh hoa cúc thành hàng trăm sợi nhỏ có thể xem là yếu tố kì ảo không? Vì sao tác giả dân gian lại để nhân vật cô bé làm điều đó thay vì một cách bình thường hơn?

Câu 6 [NL4 – Chủ đề, ý nghĩa]

Theo em, thông điệp sâu sắc nhất mà câu chuyện muốn gửi gắm là gì? Hãy lí giải bằng cách chỉ ra những chi tiết trong truyện ủng hộ cho ý kiến của em.

Câu 7 [NL5 – Kết nối văn bản]

“Sự tích bông hoa cúc trắng” và truyện “Tám Cám” đều có yếu tố thần kì. Nêu một điểm giống và một điểm khác nhau giữa yếu tố thần kì trong hai truyện.

Câu 8 [NL5 – Kết nối cuộc sống]

Bài học từ câu chuyện về cô bé và người mẹ gợi cho em suy nghĩ gì về trách nhiệm của bản thân trong gia đình hiện tại? Hãy liên hệ cụ thể với cuộc sống của em.

Câu 9 [NL6 – Phản hồi có lập luận]

Có ý kiến cho rằng: “Bông hoa cúc trắng trong truyện không chỉ là vật thần kì – nó còn là biểu tượng của tình yêu thương”. Em có đồng ý không? Hãy viết một đoạn văn (khoảng 5–7 câu) bày tỏ ý kiến của mình, có dẫn chứng cụ thể từ văn bản.

Câu 10 [NL6 – Câu hỏi sáng tạo]

Nếu em là tác giả dân gian, em sẽ thay đổi một chi tiết nào trong truyện không? Đó là chi tiết nào và em sẽ thay đổi như thế nào? Vì sao? (Viết khoảng 3–5 câu)

ĐỀ KIỂM TRA SAU ÁP DỤNG SÁNG KIẾN

Đọc văn bản sau và

TÍCH CHU

Ngày xưa, có một cậu bé tên là Tích Chu sống cùng bà. Bà thương Tích Chu lắm, ngày ngày chắt chiu từng hạt gạo, tần tảo nuôi cháu khôn lớn. Nhưng Tích Chu mãi chơi, chẳng mấy khi ngó ngang đến bà. Khi bà ốm nặng, khát nước kêu xin, cậu vẫn mãi mê nô đùa cùng lũ bạn ngoài đồng.

Một hôm, Tích Chu về nhà thì không thấy bà đâu. Nhìn ra sân, cậu thấy một con chim lạ đang đậu trên cành, miệng kêu khát khát, giọng buồn da diết. Người hàng xóm bảo: “Bà của mày vì khát nước quá mà hóa thành chim rồi! Chim đó bay lên rừng xanh rồi đó, Tích Chu ơi!”

Tích Chu bàng hoàng, ân hận vô cùng. Cậu gọi: “Bà ơi, bà hóa chim rồi sao? Cháu có lỗi với bà quá!” Nhưng tiếng chim cứ kêu khát khát, xa dần, xa dần về phía rừng sâu.

Không nản lòng, Tích Chu một mình lặn lội vào rừng tìm bà. Cậu vượt suối, trèo đèo, gặp bao nhiêu gian khó. Cuối cùng, cậu gặp một bà tiên. Bà tiên hỏi: “Cháu tìm gì mà đến chốn rừng sâu này?” Tích Chu kể lại tất cả, nước mắt rưng rưng. Bà tiên xúc động, bảo: “Nếu cháu thực lòng hối lỗi, hãy vượt qua núi lửa kia, lấy nước suối thần mang về cho bà uống thì bà mới hóa người trở lại được.”

Tích Chu không ngần ngại, xông vào núi lửa giữa cái nóng thiêu đốt, lấy được nước suối thần mang về. Cậu bón từng ngụm nước cho con chim nhỏ. Kì diệu thay, con chim dần dần lớn lên, lông rụng hết, và bà hiện ra, sờ soạng trên người cháu, mắt đỏ hoe.

Từ đó, Tích Chu thay đổi hẳn. Cậu chăm chỉ hái củi, gánh nước, chẳng bao giờ để bà phải nhọc lòng thêm nữa. Câu chuyện về Tích Chu được kể mãi như một bài học về tình thương và sự biết ơn đối với những người đã yêu thương chúng ta.

(Theo *Truyện cổ tích dân tộc Tày – Việt Nam*)

Câu 1 [NL1 – Nhận diện thể loại]

Truyện trên thuộc thể loại nào? Hãy kể ra ba đặc điểm của thể loại đó mà em nhận thấy trong văn bản.

Câu 2 [NL1 – Mô-típ]

Truyện sử dụng những mô-típ quen thuộc nào của truyện cổ tích? Hãy xác định ít nhất hai mô-típ và chỉ ra biểu hiện cụ thể của từng mô-típ trong văn bản.

Câu 3 [NL2 – Phân tích nhân vật]

Nhân vật Tích Chu trong truyện thuộc kiểu nhân vật nào của truyện cổ tích? Nêu ba phẩm chất nổi bật của nhân vật, mỗi phẩm chất có dẫn chứng cụ thể từ văn bản.

Câu 4 [NL3 – Chi tiết nghệ thuật]

Phân tích ý nghĩa của chi tiết bà hóa thành con chim kêu “khát khát”. Chi tiết đó thể hiện điều gì về ước mơ và tình cảm của nhân dân lao động?

Câu 5 [NL3 – Yếu tố kì ảo]

Hành động xông vào núi lửa giữa cái nóng thiêu đốt để lấy nước thần có thể xem là yếu tố kì ảo không? Vì sao tác giả dân gian lại để nhân vật Tích Chu làm điều đó thay vì một cách bình thường hơn?

Câu 6 [NL4 – Chủ đề, ý nghĩa]

Theo em, thông điệp sâu sắc nhất mà câu chuyện muốn gửi gắm là gì? Hãy lí giải bằng cách chỉ ra những chi tiết trong truyện ủng hộ cho ý kiến của em.

Câu 7 [NL5 – Kết nối văn bản]

“Tích Chu” và truyện “Thạch Sanh” đều có nhân vật phải trải qua thử thách gian khó. Nêu một điểm giống và một điểm khác nhau về thử thách mà hai nhân vật phải vượt qua.

Câu 8 [NL5 – Kết nối cuộc sống]

Bài học từ câu chuyện về Tích Chu và bà gợi cho em suy nghĩ gì về trách nhiệm của bản thân trong gia đình hiện tại? Hãy liên hệ cụ thể với cuộc sống của em.

Câu 9 [NL6 – Phản hồi có lập luận]

Có ý kiến cho rằng: “Tích Chu không phải là một đứa trẻ xấu – cậu chỉ chưa biết trân trọng tình thương cho đến khi mất đi.” Em có đồng ý không? Hãy viết một đoạn văn (khoảng 5–7 câu) bày tỏ ý kiến của mình, có dẫn chứng cụ thể từ văn bản.

Câu 10 [NL6 – Câu hỏi sáng tạo]

Nếu em là tác giả dân gian, em sẽ thay đổi một chi tiết nào trong truyện không? Đó là chi tiết nào và em sẽ thay đổi như thế nào? Vì sao? (Viết khoảng 3–5 câu)

C. GIÁO ÁN CHI TIẾT

Tiết 101: ĐỌC MỞ RỘNG 3

Ngày soạn: 15/3/2026

Ngày giảng: 19/3/2026

I. MỤC TIÊU CẦN ĐẠT

1. Về năng lực

1.1. Năng lực đặc thù:

- Hiểu rõ đặc trưng thể loại truyện cổ tích, vận dụng vào đọc hiểu văn bản truyện cổ tích.

- Thể hiện và chia sẻ cảm xúc, suy nghĩ về văn bản truyện cổ tích đã đọc.

1.2. Năng lực chung:

- Năng lực giao tiếp và hợp tác: Lắng nghe, nhận xét, phản hồi ý kiến của nhau một cách lịch sự, có căn cứ.

- Năng lực tự chủ và tự học: Tự đánh giá sản phẩm của bản thân và đánh giá sản phẩm của nhóm bạn.

- Năng lực sử dụng công nghệ và sáng tạo: Thực hành tạo sản phẩm phát thanh (podcast) kết hợp âm thanh và hình ảnh.

2. Về phẩm chất

- Yêu thích văn học dân gian Việt Nam; biết trân trọng những giá trị nhân văn trong truyện cổ tích.

- Có tinh thần trách nhiệm, hợp tác trong hoạt động nhóm.

- Tự tin trình bày ý kiến, biết lắng nghe và tôn trọng sự khác biệt.

II. THIẾT BỊ DẠY HỌC VÀ HỌC LIỆU

1. Giáo viên

- Máy tính, tivi, bộ kết nối điện thoại không dây

- Các file podcast của 8 nhóm (đã tải về máy)

- Link Google Drive chứa podcast + phiếu đánh giá (đã gửi trước):
https://drive.google.com/drive/folders/1_GHKLvgFU7OJPpNO88lKYExcpv1a4Bkb?usp=sharing

- Phiếu đánh giá in sẵn cho từng nhóm (Phụ lục 1, 2, 3); phiếu học tập; rubric đánh giá sản phẩm podcast

- Sắp xếp vị trí ngồi của HS theo nhóm thực hiện sản phẩm podcast.

2. Học sinh

- Nghe podcast của nhóm mình và nhóm bạn trước ở nhà (qua link Drive GV đã gửi).

- Chuẩn bị ý kiến nhận xét cho 1–2 podcast của nhóm bạn.

- Hoàn thành Phiếu tự đánh giá cá nhân (đã điền ở nhà – Phụ lục 2).

- Hoàn thành Phiếu phân biệt đặc trưng thể loại truyện cổ tích, truyền thuyết.

III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC

HOẠT ĐỘNG 1: KHỞI ĐỘNG – TẠO TÂM THỂ (5 phút)

- Mục tiêu:** Kích hoạt cảm xúc, tâm thế sẵn sàng chia sẻ và đánh giá; tạo không khí vui tươi, cởi mở.
- Nội dung:** GV đặt câu hỏi gợi dẫn; dẫn dắt vào bài học.
- Sản phẩm dự kiến:** Câu trả lời, chia sẻ của HS; lời dẫn dắt của GV.
- Tổ chức thực hiện:**

Hoạt động của GV và HS	Sản phẩm dự kiến
- GV chiếu hình ảnh minh họa các truyện cổ tích mà các nhóm đã thực hiện podcast (<i>Sự tích cây vú sữa, Cây tre trăm đốt, Tích Chu, Ông lão đánh cá và con cá vàng, Sự tích bông hoa cúc trắng, Cây bút thần</i>). - Đặt câu hỏi khởi động (gọi 2–3 HS trả lời nhanh): (?) Trong số các truyện cổ tích mà các nhóm thực hiện, bạn ấn tượng nhất với câu chuyện nào? Vì sao? (?) Khi nghe podcast của nhóm bạn ở nhà, bạn cảm thấy thế nào? - HS quan sát hình ảnh, trả lời câu hỏi ngắn. - GV dẫn dắt vào tiết học: Đây là buổi học để các em chính thức giới thiệu thành quả lao động sáng tạo của mình – những podcast cảm thụ văn học đầu tiên.	- Câu trả lời của HS. - Lời dẫn của GV.

HOẠT ĐỘNG 2: NGHE – ĐÁNH GIÁ PODCAST CÁC NHÓM (25 phút)

- Mục tiêu:** Phát triển năng lực cảm thụ và tư duy phản biện của HS.
- Nội dung:** HS lắng nghe, quan sát, nhận xét và đánh giá các podcast theo tiêu chí cụ thể.
- Sản phẩm dự kiến:** Phiếu đánh giá của HS
- Tổ chức thực hiện**

Hoạt động của GV và HS	Sản phẩm dự kiến
*Nhiệm vụ 1: Phổ biến quy trình nghe và đánh giá (2 phút). - Trước tiết học: + GV tải toàn bộ 8 file podcast lên Google Drive, đặt tên theo định dạng chuẩn. + Gửi link Drive kèm phiếu đánh giá (Phụ lục 1) cho HS ít nhất 2 ngày trước tiết học để HS xem trước ở nhà. + In phiếu đánh giá nhóm (Phụ lục 1) – 1 bộ/nhóm; phiếu tự đánh giá cá nhân (Phụ lục 2) – 1 phiếu/HS.	I. Quy trình nghe và đánh giá

- GV phổ biến quy trình nghe và đánh giá tại lớp: + Giới thiệu rubric đánh giá trên màn chiếu. + Hướng dẫn HS sử dụng phiếu đánh giá trong tiết học. + GV phát phiếu đánh giá nhóm cho các nhóm. - HS đã nghe và nghiên cứu các phiếu đánh giá trước ở nhà, tiết học tập trung vào đánh giá và thảo luận.	
*Nhiệm vụ 2: Nghe đại diện 2–3 podcast trên lớp (18 phút). - GV chọn 3 podcast tiêu biểu (mỗi podcast thuộc 01 loại hình: đóng vai, phỏng vấn, thảo luận). - Chiếu podcast lên màn hình (~4 phút/podcast). - Sau mỗi podcast: HS ghi điểm vào phiếu; GV gọi 1–2 HS nhận xét nhanh. - GV điều tiết thời gian; ưu tiên nhận xét về: + Tính phù hợp với văn bản gốc + Sự sáng tạo độc đáo + Giọng đọc và cảm xúc	- Phiếu đánh giá, nhận xét của HS.
*Nhiệm vụ 3: HS trao phiếu đánh giá nhóm (5 phút). - Mỗi nhóm điền điểm vào phiếu đánh giá nhóm cho tất cả 8 podcast (phần không nghe tại lớp đã nghe và chuẩn bị trước tại nhà). - Nhóm trưởng thu phiếu tự đánh giá cá nhân của các thành viên nộp GV. - GV lưu phiếu để tổng hợp điểm quá trình.	- Phiếu đánh giá nhóm.

HOẠT ĐỘNG 3: THẢO LUẬN, NHẬN XÉT VÀ RÚT KINH NGHIỆM (7 phút)

1. Mục tiêu: HS biết rút ra điểm mạnh, điểm cần cải thiện của sản phẩm; không khí thảo luận cởi mở, tích cực.

2. Nội dung: GV tổng hợp nhận xét; HS rút kinh nghiệm, chia sẻ cảm nhận; GV định hướng kỹ năng cảm thụ và thể hiện tác phẩm văn học.

3. Sản phẩm dự kiến: Kinh nghiệm rút ra và cảm nhận của HS.

4. Tổ chức thực hiện

Hoạt động của GV và HS	Sản phẩm dự kiến
- GV tổng hợp nhanh nhận xét chung (có thể chiếu slide tổng kết): + Điểm sáng tạo nổi bật của một số nhóm (không cần nêu tên).	II. Thảo luận, nhận xét, rút kinh nghiệm

+ Những điểm cần lưu ý về cách đọc, diễn đạt, hiệu ứng âm thanh. - GV đặt câu hỏi gợi mở để cả lớp cùng suy ngẫm: <i>(?) Theo em, điều gì làm cho một podcast cảm thụ văn học hay hơn một bài tóm tắt truyện thông thường?</i> <i>(?) Em học được gì từ cách thể hiện của nhóm bạn?</i> - HS chia sẻ cảm nhận cá nhân, điều học được, điều muốn thử lại. – GV khuyến khích mọi ý kiến. - GV lắng nghe 3–4 HS chia sẻ, nhận xét và chốt.	
--	--

HOẠT ĐỘNG 4: TỔNG KẾT – HỆ THỐNG ĐẶC TRƯNG THỂ LOẠI TRUYỆN DÂN GIAN (8 phút)

- 1. Mục tiêu:** HS hiểu rõ, phân biệt được đặc trưng thể loại truyện thuyết và truyện cổ tích; rèn tư duy phân loại, kỹ năng nhận diện thể loại qua so sánh.
- 2. Nội dung:** HS hệ thống lại các đặc trưng thể loại truyện cổ tích và cách vận dụng chúng vào đọc hiểu văn bản ngoài sách giáo khoa.
- 3. Sản phẩm dự kiến:** Bảng phân biệt đặc trưng thể loại.
- 4. Tổ chức thực hiện**

Hoạt động của GV và HS	Sản phẩm dự kiến
- GV chuẩn bị: + Phát cho HS phiếu 5 trước tại nhà. + Dán sẵn bảng phụ lên bảng. + 36 thẻ tích ☒ (2 màu xanh và đỏ) - GV chia lớp thành 2 đội (theo dãy bàn hoặc nửa lớp); mỗi đội xếp thành hàng dọc. - GV phổ biến Luật chơi: + B1: Hai đội đứng thành 2 hàng, mỗi người đầu hàng sẵn sàng. + B2: Khi GV hô “Bắt đầu!”, người đầu tiên của mỗi đội chạy lên, lấy 1 thẻ tích, dán vào đúng cột trên bảng tương ứng đặc trưng thể loại (TRUYỆN THUYẾT hoặc TRUYỆN CỔ TÍCH). Nếu đặc điểm nào thuộc cả hai thể loại thì dán thẻ tích vào cả 2 cột. + B3: Sau khi dán xong, chạy về, đập tay người tiếp theo. Tiếp tục đến khi hết thẻ. Đội nào dán đúng nhiều thẻ hơn thắng cuộc. + B4: GV và cả lớp cùng kiểm tra kết quả, chốt đáp án đúng, giải thích những thẻ gây nhầm lẫn (đặc biệt các thẻ	III. Phân biệt đặc trưng thể loại truyện thuyết và truyện cổ tích - Bảng phân biệt đặc trưng thể loại. - HS hiểu rõ, phân biệt được đặc trưng thể loại.

thuộc cả 2 cột). GV kết nối lại với tri thức ngữ văn về hai thể loại truyện.	
--	--

IV. DẶN DỒ (1 PHÚT)

1. GV nhận xét tiết học.

2. GV giao nhiệm vụ tiếp theo: Chuẩn bị Bài 8 – Khác biệt và gần gũi.

- Đọc phần Tri thức ngữ văn (trang 53 SGK).

- Đọc văn bản *Xem người ta kìa!* (trang 54-55 SGK); trả lời câu hỏi vào vở thực hành.

BẢNG PHÂN CÔNG NHÓM VÀ THÔNG TIN PODCAST

Nhóm	Nhóm trưởng	Loại hình	Truyện thực hiện
1	Hạng Bảo Ngọc	Phỏng vấn nhân vật	<i>Sự tích cây vú sữa</i>
2	Ngọc Diệp	Đóng vai nhân vật	<i>Cây tre trăm đốt</i>
3	Hữu Minh	Phỏng vấn nhân vật	<i>Tích Chu</i>
4	Linh Đan	Thảo luận	<i>Ông lão đánh cá và con cá vàng</i> (Puskin)
5	Phương An	Đóng vai nhân vật	<i>Sự tích bông hoa cúc trắng</i>
6	Trường Lộc	Đóng vai nhân vật	<i>Tích Chu</i>
7	Quỳnh Chi	Thảo luận	<i>Cây bút thần</i> (Trung Quốc)
8	Công Thành	Phỏng vấn nhân vật	<i>Cây tre trăm đốt</i>

D. CÁC PHIẾU ĐÁNH GIÁ

PHIẾU ĐÁNH GIÁ SẢN PHẨM PODCAST

(Dùng cho nhóm tự đánh giá, đánh giá chéo và giáo viên đánh giá)

Nhóm đánh giá (Nhóm số):	Nhóm được đánh giá (Nhóm số):
Tên truyện cổ tích:	

A. ĐÁNH GIÁ SẢN PHẨM (30 điểm)

STT	Tiêu chí	Mô tả	Điểm tối đa	Điểm đánh giá
1	Nội dung (10 điểm)		10	
	1.1. Phù hợp với văn bản gốc	Không sai lệch ý nghĩa văn bản.	5	/5
	1.2. Rõ ràng, mạch lạc	Người nghe dễ hiểu, theo dõi được mạch truyện.	5	/5
2	Tính sáng tạo (10 điểm)		10	
	2.1. Ý tưởng độc đáo	Có điểm sáng tạo, không rập khuôn; thể hiện cá tính nhóm.	5	/5
	2.2. Thú vị, hấp dẫn	Thu hút người nghe, tạo được cảm xúc.	5	/5
3	Kỹ năng thể hiện (10 điểm)		10	
	3.1. Giọng đọc	Rõ ràng, có cảm xúc, phù hợp nhân vật/nội dung.	5	/5
	3.2. Phối hợp nhóm	Chuyển tiếp nhịp nhàng giữa các thành viên.	3	/3
	3.3. Kỹ thuật âm thanh	Âm thanh rõ, không nhiễu, rè; nhạc nền, hiệu ứng hợp lý.	2	/2
TỔNG ĐIỂM SẢN PHẨM			30	/30

Nhận xét chung:

Điểm nổi bật:

.....

Điểm cần cải thiện:

.....

Cảm nhận chung:

.....

PHIẾU TỰ ĐÁNH GIÁ CÁ NHÂN

(Đánh giá quá trình tham gia thực hiện podcast – HS điền ở nhà trước tiết học)

Họ và tên:	Nhóm số: Lớp:
Vai trò trong nhóm:	Tên truyện:

A. ĐÁNH GIÁ QUÁ TRÌNH (70 điểm)

STT	Tiêu chí	Mô tả	Điểm tối đa	Em tự cho điểm
1	Thái độ học tập (20 điểm)		20	
	1.1. Tham gia tích cực	Luôn chủ động trong hoạt động nhóm.	10	/10
	1.2. Hợp tác nhóm	Làm việc hòa đồng, hỗ trợ bạn.	10	/10
2	Hoàn thành nhiệm vụ (20 điểm)		20	
	2.1. Đúng hạn	Hoàn thành nhiệm vụ đúng thời gian.	10	/10
	2.2. Đầy đủ	Hoàn thành đủ phần việc được giao.	10	/10
3	Sự cố gắng và tiến bộ (15 điểm)		15	
	3.1. Nỗ lực cải thiện	Luyện tập chăm chỉ, sẵn sàng sửa lại khi chưa tốt.	8	/8
	3.2. Tiến bộ rõ rệt	Tự tin hơn, đọc hay hơn so với trước khi thực hiện podcast.	7	/7
4	Năng lực cảm thụ văn bản truyện cổ tích (15 điểm)		15	
	4.1. Hiểu nội dung	Nắm được ý chính, nhân vật, sự việc.	7	/7
	4.2. Có cảm xúc	Thể hiện được sự yêu thích, cảm động với văn bản.	8	/8
TỔNG ĐIỂM QUÁ TRÌNH			70	/70

B. CÂU HỎI (HS trả lời ngắn – không tính điểm)

1. Điều em thích nhất khi thực hiện podcast này là gì?
.....
2. Điều em cảm thấy khó khăn nhất là gì?
.....
3. Nếu được làm lại, em muốn thay đổi điều gì trong sản phẩm của nhóm?
.....
4. Em cảm nhận gì về truyện cổ tích mà nhóm em đã thực hiện? (vài câu cảm nghĩ thật của em)
.....
.....

PHIẾU ĐÁNH GIÁ ĐỒNG ĐẲNG (ĐỐI CHIẾU GIỮA CÁC THÀNH VIÊN)

(Nhóm trưởng phát cho từng thành viên điền – thu lại trước khi nộp GV)

Họ và tên người đánh giá: Nhóm số: Tên truyện:

Hướng dẫn: Điền tên từng thành viên trong nhóm (kể cả bản thân) và cho điểm theo thang 100 cho từng tiêu chí.

Tiêu chí đánh giá	Thành viên 1 (tên:)	Thành viên 2 (tên:)	Thành viên 3 (tên:)	Thành viên 4 (tên:)	Thành viên 5 (tên:)
Tích cực, chủ động tham gia (10đ)					
Hỗ trợ, hợp tác nhóm tốt (10đ)					
Hoàn thành đúng hạn phần việc (10đ)					
Hoàn thành đầy đủ phần việc (10đ)					
Nỗ lực luyện tập, cải thiện (8đ)					
Tiến bộ rõ rệt so với đầu (7đ)					
Hiểu nội dung tác phẩm tốt (7đ)					
Thể hiện cảm xúc với tác phẩm (8đ)					
TỔNG ĐIỂM (70đ)	/70	/70	/70	/70	/70

BẢNG TỔNG HỢP ĐIỂM TOÀN LỚP

(Giáo viên sử dụng sau khi thu toàn bộ phiếu đánh giá)

Công thức tính điểm:

Điểm cuối cùng (thang 10) = (Điểm GV đánh giá $\times$ 50% + Điểm nhóm bạn đánh giá $\times$ 30% + Tự đánh giá $\times$ 20%) $\div$ 10

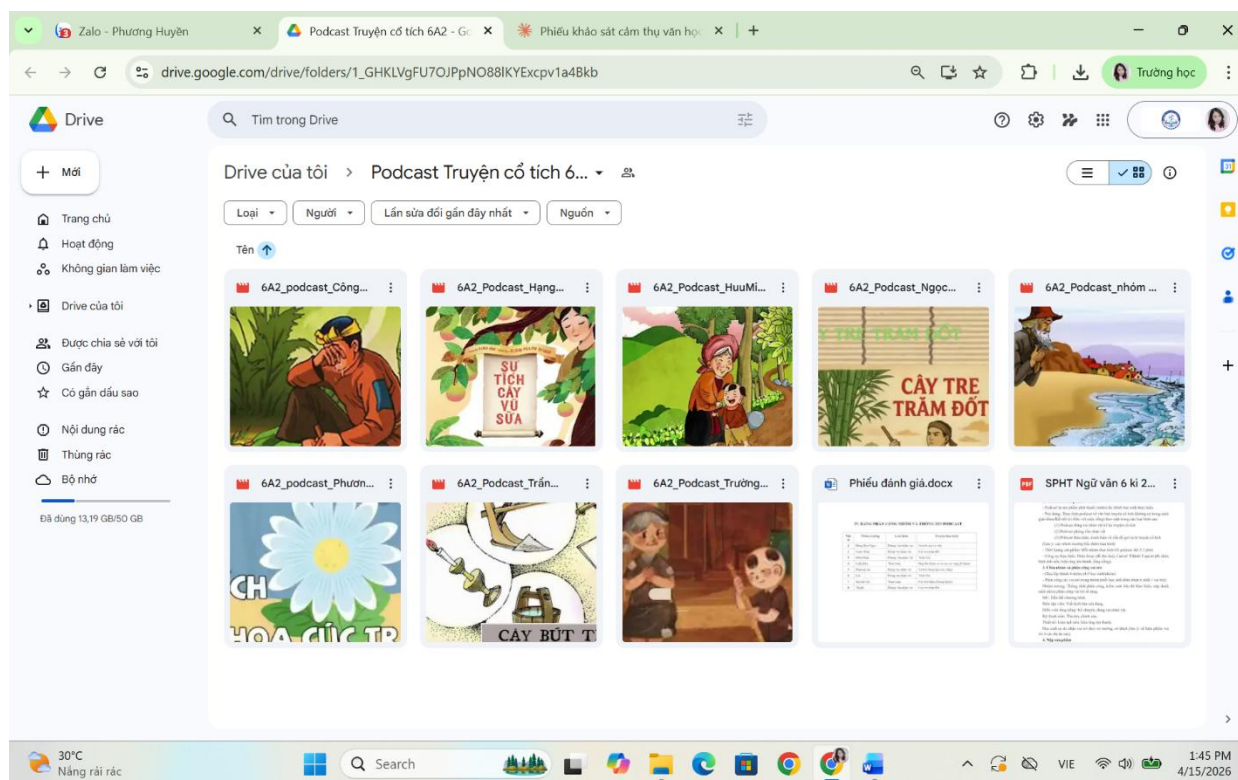
Lưu ý: Điểm GV = (30 điểm sản phẩm (SP) + 70 điểm quá trình (QT) bình quân từ phiếu);
HS nộp muộn trừ 1 điểm/ngày trên thang điểm 10

Nhóm	Nhóm trưởng	Điểm SP (GV) /30	Điểm QT (BQ) /70	Tổng GV /100	Điểm nhóm bạn /30	Tự đánh giá /100	Điểm cuối /10
1	Hạng Bảo Ngọc	.../30	.../70	.../100	.../30	.../100	.../10
2	Ngọc Diệp	.../30	.../70	.../100	.../30	.../100	.../10
3	Hữu Minh	.../30	.../70	.../100	.../30	.../100	.../10
4	Linh Đan	.../30	.../70	.../100	.../30	.../100	.../10
5	Phương An	.../30	.../70	.../100	.../30	.../100	.../10
6	Trường Lộc	.../30	.../70	.../100	.../30	.../100	.../10
7	Quỳnh Chi	.../30	.../70	.../100	.../30	.../100	.../10
8	Công Thành	.../30	.../70	.../100	.../30	.../100	.../10

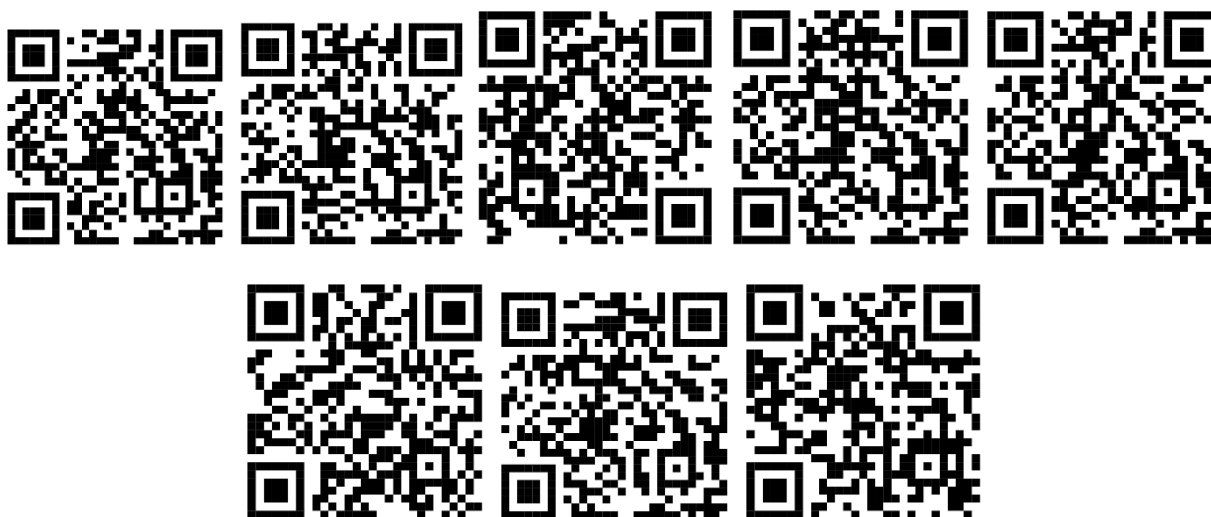
Thang xếp loại:

Xuất sắc	Tốt	Khá	Đạt	Cần cố gắng
9,0 – 10	8,0 – 8,9	7,0 – 7,9	6,0 – 6,9	Dưới 6,0

E. HÌNH ẢNH THỰC HIỆN



Link drive “Thư viện podcast”



Mã QR các podcast

XÁC NHẬN CỦA CƠ QUAN ĐƠN VỊ
ÁP DỤNG SÁNG KIẾN
(Ký tên, đóng dấu)

TÁC GIẢ

A handwritten signature in dark ink, appearing to be 'P. Thanh' or similar, written in a cursive style.

Phuong Ngọc Thanh Huyền