

SỞ GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO HÀ NỘI
TRƯỜNG THCS & THPT LƯƠNG THẾ VINH



SÁNG KIẾN KINH NGHIỆM

**THIẾT KẾ HOẠT ĐỘNG VẬN DỤNG, MỞ RỘNG TRONG
DẠY - HỌC MẠCH ĐỌC HIỂU CHỦ ĐỀ THẦN THOẠI VÀ SỬ THI
(SÁCH NGŨ VĂN 10)**

Môn: Ngữ văn

Cấp học: Trung học phổ thông

Tác giả: NGUYỄN THỊ THÚY LAN

Đơn vị công tác: Trường THCS & THPT Lương Thế Vinh

Chức vụ: Giáo viên

NĂM HỌC 2022- 2023

SỞ GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO HÀ NỘI
TRƯỜNG THCS & THPT LƯƠNG THẾ VINH



SÁNG KIẾN KINH NGHIỆM

THIẾT KẾ HOẠT ĐỘNG VẬN DỤNG, MỞ RỘNG TRONG
DẠY - HỌC MẠCH ĐỌC HIỂU CHỦ ĐỀ THẦN THOẠI VÀ SỬ THI
(SÁCH NGŨ VĂN 10)

Môn: Ngữ văn

Cấp học: Trung học phổ thông

Tác giả: NGUYỄN THỊ THÚY LAN

Đơn vị công tác: Trường THCS & THPT Lương Thế Vinh

Chức vụ: Giáo viên

NĂM HỌC 2022- 2023

CỘNG HÒA XÃ HỘI CHỦ NGHĨA VIỆT NAM

Độc lập - Tự do - Hạnh phúc

ĐƠN YÊU CẦU CÔNG NHẬN SÁNG KIẾN

Kính gửi: Hội đồng Khoa học ngành Giáo dục và Đào tạo Thành phố Hà Nội

Họ và tên	Ngày tháng năm sinh	Nơi công tác	Chức danh	Trình độ chuyên môn	Tên sáng kiến
Nguyễn Thị Thúy Lan	05/12/1977	Trường THPT Trần Phú-Hoàn Kiếm	Giáo viên	Thạc sĩ	<i>Thiết kế hoạt động vận dụng, mở rộng trong dạy-học mạch đọc hiểu chủ đề Thần thoại và sử thi (Sách Ngữ văn 10-Bộ Cánh diều)</i>

- Lĩnh vực áp dụng sáng kiến: môn Ngữ văn
- Ngày sáng kiến được áp dụng lần đầu: 15/9/2022
- Mô tả bản chất của sáng kiến: SKKN đề xuất việc *Thiết kế hoạt động vận dụng, mở rộng trong dạy – học mạch đọc hiểu chủ đề Thần thoại và sử thi* (Chương trình *Ngữ văn 10 – Bộ Cánh Diều*) Điều này góp phần vào việc tổ chức đánh giá học sinh thông qua những khả năng nhận thức, hành vi, thái độ được thể hiện trong hoạt động thực tiễn, đồng thời tìm ra những định hướng trong quá trình dạy học theo hướng chú trọng phát triển năng lực văn học cho học sinh THPT.
- Sáng kiến kinh nghiệm được áp dụng cho học sinh 2 lớp 10V0 trường THPT Lương Thế Vinh, Thành phố Hà Nội và bước đầu khẳng định tính khả thi của nó.
- Các điều kiện cần thiết để áp dụng sáng kiến:
 - + Giáo viên chuẩn bị nội dung bài học, các thiết bị hỗ trợ, đồ dùng học tập cần thiết. Giao nội dung công việc cho học sinh chuẩn bị.
 - + Học sinh chuẩn bị các nội dung công việc đã được giáo viên giao.
- Đánh giá lợi ích thu được hoặc dự kiến có thể thu được do áp dụng sáng kiến theo ý kiến của tác giả: Học sinh có những hiểu biết cơ bản về Thần thoại và sử thi; có khả năng vận dụng kiến thức, kĩ năng vào thực tế; nâng cao năng lực chung và năng lực Ngữ văn, đồng thời học sinh có những hứng thú trong giờ học môn Ngữ văn.

Tôi xin cam đoan mọi thông tin nêu trong đơn là trung thực, đúng sự thật và hoàn toàn chịu trách nhiệm trước pháp luật.

Hà Nội, ngày 25 tháng 02 năm 2023

NGƯỜI VIẾT ĐƠN

Nguyễn Thị Thúy Lan

TRƯỜNG THCS & THPT LƯƠNG
THẾ VINH
HỘI ĐỒNG SÁNG KIẾN

CỘNG HÒA XÃ HỘI CHỦ NGHĨA
VIỆT NAM
Độc lập – Tự do – Hạnh phúc

PHIẾU NHẬN XÉT ĐÁNH GIÁ THCS & THPT LƯƠNG THẾ VINH

Họ tên tác giả: Nguyễn Thị Thúy Lan

Tên đề tài: Thiết kế hoạt động vận dụng, mở rộng trong dạy học mạch đọc hiểu chủ đề

Thần thoại và sử thi (Ngữ văn 10, bộ Cánh diều

Lĩnh vực: Ngữ văn

STT	Tiêu chuẩn	Điểm tối đa	Điểm
1	Sáng kiến có tính mới		
1.1	Hoàn toàn mới, được áp dụng đầu tiên	30	
1.2	Có cải tiến so với giải pháp trước đây với mức độ khá	20	
1.3	Có cải tiến so với giải pháp trước đây với mức độ trung bình	10	
1.4	Không có tính mới hoặc sao chép từ các giải pháp đã có trước đây	0	
Nhận xét:			
2	Sáng kiến có tính áp dụng		
2.1	Có khả năng áp dụng trong phạm vi toàn ngành hoặc rộng hơn	30	
2.2	Có khả năng áp dụng trong đơn vị và có thể nhân ra một số đơn vị có cùng điều kiện	20	
2.3	Có khả năng áp dụng trong đơn vị	10	
2.4	Không có khả năng áp dụng trong đơn vị	0	
Nhận xét:			
3	Sáng kiến có tính hiệu quả		
3.1	Có hiệu quả, đem lại lợi ích kinh tế - xã hội, có tính lan tỏa	30	
3.2	Có hiệu quả, đem lại lợi ích kinh tế - xã hội	20	
3.3	Có hiệu quả, lợi ích phù hợp với mức độ phù hợp tại đơn vị	10	
3.4	Không có hiệu quả cụ thể	0	
Nhận xét:			
4	Điểm trình bày		
4.1	Trình bày khoa học, hợp lý	10	
4.2	Trình bày chưa khoa học, chưa hợp lý	5	
Nhận xét:			
Tổng cộng:		Đánh giá:	☐ Đạt (> 70 điểm) ☐ Không đạt

CHỦ TỊCH HỘI ĐỒNG SÁNG KIẾN CƠ SỞ

MỤC LỤC

PHẦN I. ĐẶT VẤN ĐỀ	1
1. Lí do chọn đề tài	1
2. Thực trạng của vấn đề nghiên cứu	2
3. Mục đích và nhiệm vụ nghiên cứu	3
4. Đối tượng và phạm vi nghiên cứu	3
5. Phương pháp nghiên cứu	4
PHẦN II. GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ	5
1. Cơ sở lí luận	5
1.1. Dạy học theo chủ đề	5
1.2. Mô hình dạy học theo chủ đề trong chương trình <i>Ngữ văn 10</i> , bộ <i>Cánh diều</i>	6
1.3. Mạch đọc hiểu theo chủ đề trong Chương trình Ngữ văn 2018	6
2. Thiết kế hoạt động Vận dụng, mở rộng trong dạy học mạch đọc hiểu chủ đề <i>Thần thoại và sử thi</i> theo hướng phát triển năng lực học sinh	8
2.1. Cách thức xây dựng Kế hoạch dạy học mạch đọc hiểu chủ đề <i>Thần thoại và sử thi</i> trong sách giáo khoa Ngữ văn 10 bộ <i>Cánh diều</i>	8
2.2. Mục đích và nguyên tắc thiết kế hoạt động Vận dụng, mở rộng mạch đọc hiểu chủ đề <i>Thần thoại và sử thi</i> theo hướng phát triển năng lực phẩm chất.	10
2.3. Thiết kế hoạt động Vận dụng, mở rộng trong mạch dạy đọc hiểu theo chủ đề <i>Thần thoại và sử thi</i>	11
2.4. Sản phẩm của Hoạt động Vận dụng, mở rộng	
PHẦN III. KẾT LUẬN VÀ KHUYẾN NGHỊ	19
CAM KẾT	20
TÀI LIỆU THAM KHẢO	21
PHỤ LỤC	22

DANH MỤC TỪ VIẾT TẮT

CHỮ VIẾT TẮT	CHỮ VIẾT ĐẦY ĐỦ
GV	Giáo viên
GDPT	Giáo dục phổ thông
HS	Học sinh
NXB	Nhà xuất bản
SGK	Sách giáo khoa
SGV	Sách giáo viên
THPT	Trung học phổ thông

PHẦN I ĐẶT VẤN ĐỀ

1. Lí do chọn đề tài

1.1. Hoạt động ứng dụng việc học tập vào thực tiễn là hoạt động vô cùng quan trọng trong tổng thể chương trình GDPT 2018. Đây chính là mục đích cuối cùng để đánh giá chính xác hiệu quả của quá trình giáo dục và tự giáo dục. Đó là cơ sở để các nhà giáo dục có kế hoạch cụ thể trong việc hoạch định nội dung và cách thức giáo dục; cũng là cơ sở để phát huy tính tìm tòi, sáng tạo, cách giải quyết vấn đề thực tế của người học. Nội dung này được ứng dụng từ rất lâu trong chương trình giáo dục môn Ngữ văn của các nước tiên tiến trên thế giới, là mục tiêu bắt buộc trong việc dạy-học môn Ngữ văn. Trong Chương trình GDPT Ngữ văn 2018, hoạt động ứng dụng thực tiễn được xác định: *Nội dung môn Ngữ văn mang tính tổng hợp, bao gồm cả tri thức văn hoá, đạo đức, triết học,... liên quan tới nhiều môn học và hoạt động giáo dục khác như Lịch sử, Địa lí, Nghệ thuật, Giáo dục công dân, Ngoại ngữ, Tự nhiên và Xã hội, Hoạt động trải nghiệm, Hoạt động trải nghiệm, hướng nghiệp,... Môn Ngữ văn cũng liên quan mật thiết với cuộc sống; giúp học sinh biết quan tâm, gắn bó hơn với đời sống thường nhật, biết liên hệ và có kỹ năng giải quyết các vấn đề nảy sinh trong thực tiễn.*

1.2. Thực tế hoạt động dạy – học Ngữ văn trong một thời gian dài vừa qua chưa phát huy được tính ứng dụng thực tiễn của môn Ngữ văn. Người dạy và người học đều quan tâm đến nội dung bài học, cách làm bài thi đạt điểm cao chứ không quan tâm hoặc không có thời gian quan tâm đến tính thực tiễn của nó. Chính vì vậy, hoạt động dạy – học của thầy và trò ít phát huy được năng lực và phẩm chất của người học. Hoạt động dạy học này khiến học sinh không có hứng thú hoặc giảm dần hứng thú với môn Ngữ văn. Tính sáng tạo và sự kiểm chứng thực tiễn rất yếu, thậm chí nhiều phần không thể ứng dụng thực tiễn. Kết quả học tập của học sinh chỉ được đánh giá bằng điểm số, mục đích cuối cùng của việc dạy – học là kết quả thi cử, chọn trường. Việc ứng dụng kết nối với thực tiễn góp phần hạn chế cách dạy – học này và mang lại hiệu quả thiết yếu cho quá trình học tập.

Tính ứng dụng được quan tâm rõ rệt ở Chương trình Ngữ văn 2018 và được thể hiện trong phần câu hỏi vận dụng ở sách giáo khoa, thể hiện cụ thể là hoạt động thứ tư trong *Kế hoạch bài dạy* của giáo viên.

1.3. Chương trình Ngữ văn 10 năm 2018 đã thể hiện hoạt động vận dụng, mở rộng rất rõ ràng qua hoạt động dạy – học. Tính ứng dụng phát huy ở tất cả các thể loại. Những nội dung này được thiết kế thành từng chủ đề bài học nhằm giúp HS nhận thấy đặc trưng cơ bản của thể loại, đồng thời bồi dưỡng tình yêu đối với nền văn học, phát triển cho người học những năng lực cốt lõi, nhất là năng lực tự học. Tuy nhiên trong thực tế, việc dạy và học theo thể loại, trong đó có đánh giá kết quả học tập của người học và ứng dụng thực tiễn còn nhiều bất cập vì đây là hoạt động sau bài học nên ít được kiểm chứng. Vì vậy, để có thể tổ chức dạy học, kiểm chứng được năng lực, phẩm chất của người học, đặc biệt hình thành và nuôi dưỡng hứng thú đối với người học, GV cần

thiết kế hoạt động ứng dụng thực tế mang tính giáo dục. Xây dựng hoạt động Vận dụng mở rộng gắn với thực tiễn cuộc sống cũng vì thế sẽ góp phần vào việc tổ chức đánh giá người học trong quá trình dạy học và đặc biệt hình thành cho người học kỹ năng học tập suốt đời.

Xuất phát từ những lí do trên, chúng tôi mạnh dạn ứng dụng sáng kiến kinh nghiệm *Thiết kế hoạt động Vận dụng, mở rộng trong dạy học* với hi vọng sẽ phát triển năng lực văn học và năng lực chung trong đó có năng lực thực tiễn cho học sinh THPT khi dạy học theo yêu cầu đổi mới.

2. Thực trạng của vấn đề nghiên cứu

2.1. Về nội dung chương trình Ngữ văn 10

Trong chương trình Ngữ văn 10, nội dung bài học được chia thành các chủ đề bài học ở cả ba bộ sách: *Cánh Diều, Kết nối tri thức và cuộc sống, Chân trời sáng tạo*. Cả 3 bộ SGK đều có những định hướng về việc phát triển năng lực văn học ở HS trong quá trình học tập. Cũng bởi thế, trong phần câu hỏi hướng dẫn học bài, SGK Ngữ văn 10 mới hướng vào việc đánh giá năng lực học sinh qua những câu hỏi cụ thể: câu hỏi nhận biết, câu hỏi thông hiểu, câu hỏi vận dụng và câu hỏi liên hệ, so sánh, mở rộng.

Hệ thống câu hỏi hướng vào huy động tri thức nền về thể loại để vận dụng vào tìm hiểu nội dung và giá trị cũng như rèn kỹ năng đọc văn bản. Điều đó chứng tỏ việc hướng dẫn HS đọc hiểu văn bản trong SGK chú trọng tới việc phát triển năng lực văn học cho chủ thể học tập. Tuy nhiên, câu hỏi ứng dụng sau bài học mới chỉ phát huy được năng lực đọc hiểu của học sinh mà chưa chú ý nhiều đến khả năng ứng dụng thực tiễn hoặc liên môn.

2.2. Thực trạng học tập của học sinh

Để đánh giá thực trạng học tập theo chủ đề của học sinh trong chương trình mới, chúng tôi đã tiến hành khảo sát ý kiến bằng phiếu điều tra đối với 141 học sinh lớp 10 (10V0, 10I1) trường THPT Lương Thế Vinh. Kết quả khảo sát cho thấy:

- Học sinh chưa thực sự nắm bắt được tinh thần đổi mới trong môn Ngữ văn.
- Đối với việc đọc hiểu, các em chưa thực sự tiếp thu một cách chủ động, sáng tạo. Cụ thể là hầu như các em vẫn học theo kiểu cũ: nghe, ghi chép, nhớ và tái hiện những gì GV mà chưa chủ động tìm hiểu và tự khám phá bài học thông qua những gợi mở của GV.
- Thời đại công nghệ thông tin với rất nhiều cám dỗ khiến học sinh có tâm lí chán học văn. Chính vì vậy, thời gian đầu tư cho môn văn rất ít, phần nhiều học sinh học tập mang tính chất chống đối.

2.3. Thực trạng giảng dạy của giáo viên

- Theo phân phối chương trình, thời gian dành cho dạy chủ đề còn ít. Mỗi chủ đề (Bài học) được phân bổ thời lượng từ 10 đến 11 tiết, bao gồm cả bốn kỹ năng: *Đọc, viết, nói và nghe*.

- Phân phối chương trình hiện nay đối với khối lớp 10 là 3 tiết/tuần. Với thời lượng ngắn như vậy rất khó để giáo viên có thể tổ chức hết các hoạt động học tập trên lớp. Vì vậy, mô hình lớp học đảo ngược hình thành, học sinh cần phải chủ động chuẩn bị bài trước khi đến lớp. thời gian trên lớp chủ yếu là thảo luận, trao đổi để tìm và giải quyết những khó khăn, vướng mắc. Tuy nhiên, vì học sinh còn thụ động nên việc tự chuẩn bị bài còn rất hạn chế gây những khó khăn nhất định cho việc dạy học của giáo viên.

- Một số giáo viên ngại thay đổi, tìm tòi sáng tạo nên vẫn giữ phương pháp dạy học kiểu cũ, vẫn tập trung khai thác sâu nội dung và bắt học sinh học thuộc khiến cho hoạt động dạy – học trở nên nặng nề vì khối lượng kiến thức quá lớn. Hơn nữa, dạy-học theo cách này khiến học sinh không đủ thời gian và cũng cảm thấy không cần thiết phải đưa kiến thức ứng dụng vào thực tiễn gây sự lãng phí vô cùng lớn cho quá trình học tập.

3. Mục đích và nhiệm vụ nghiên cứu

3.1. Mục đích nghiên cứu

Việc nghiên cứu đề tài này nhằm tìm ra những định hướng cho việc xây dựng hoạt động sau bài học cho chương trình Ngữ văn 10 nói riêng và cho toàn bộ chương trình Ngữ văn nói chung. Đề tài có thể được sử dụng trong quá trình dạy học theo hướng chú trọng phát triển năng lực văn học cho HS THPT khi dạy học thể loại theo yêu cầu đổi mới.

3.2. Nhiệm vụ nghiên cứu

- Đề xuất cách thức thiết kế hoạt động vận dụng, mở rộng trong quá trình dạy học.

- Đề xuất một số phương pháp về hoạt động vận dụng, mở rộng trong Kế hoạch bài dạy.

- Thực nghiệm để đánh giá tính khả thi của những đề xuất trong đề tài.

4. Đối tượng và phạm vi nghiên cứu

4.1. Đối tượng nghiên cứu

Đối tượng đề tài hướng tới là hoạt động vận dụng mở rộng trong việc dạy học chủ đề *Thần thoại và sử thi* trong sách Ngữ văn 10 bộ Cánh diều. Đối tượng áp dụng là học sinh lớp 10.

4.2. Nhiệm vụ nghiên cứu

Giúp học sinh vận dụng và mở rộng được những kiến thức, kỹ năng đã được hình thành thông qua bài học. Từ đó, tạo hứng thú cho học sinh đối với môn Ngữ văn, giúp các em tính độc lập, chủ động trong quá trình học. Hơn nữa, học sinh có thể kiểm chứng

kiến thức kỹ năng của mình thông qua ứng dụng thực tiễn để thấy được hiệu quả thực sự của môn học.

Giúp giáo viên có cái nhìn chi tiết về chương trình đổi mới trong phạm vi từng bài cụ thể. Điều này vô cùng cần thiết trong việc xây dựng kế hoạch bài dạy của giáo viên và tổ chuyên môn.

4.3. Phạm vi nghiên cứu

Phạm vi nghiên cứu của đề tài tập trung ở chủ đề *Thần thoại và sử thi* (SGK Ngữ văn 10, bộ Cánh Diều). Tìm hiểu và ứng dụng để đánh giá tính khả thi của đề tài được chúng tôi khảo sát ở 2 lớp 10D1, 1D3, 10D10, 10A5, trường THPT Lương Thế Vinh, Thành phố Hà Nội.

5. Phương pháp nghiên cứu

5.1. Phương pháp nghiên cứu lí luận

5.2. Phương pháp điều tra

5.3. Phương pháp thống kê, phân loại

5.4. Phương pháp thực nghiệm sư phạm

5.5. Phương pháp xử lý số liệu.

PHẦN II

GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ

1. Cơ sở lí luận

1.1. Dạy học theo chủ đề

Dạy học theo chủ đề là mô hình tiếp cận và xây dựng nội dung dạy học thành hệ thống các đơn vị được gọi là chủ đề để tổ chức hoạt động dạy có phạm vi bao quát, sâu chuỗi, tích hợp nhiều thành phần kiến thức, kĩ năng... trong chương trình môn học (chủ đề đơn môn) hoặc một số môn học, một số lĩnh vực (chủ đề đa môn, liên môn).. dựa trên việc phát hiện những mối liên hệ giao thoa giữa chúng; đồng thời, dựa trên yêu cầu đáp ứng hoạt động phát hiện và giải quyết vấn đề trong học tập, trong đời sống của người học. (Phạm Thu Hương chủ biên, *Giáo trình xây dựng kế hoạch dạy học môn Ngữ văn*, Tr 67)

Dạy học theo chủ đề được xây dựng trên nguyên lí lấy các vấn đề của đời sống học sinh làm trung tâm và coi trọng hình thức học tập giải quyết vấn đề. Như vậy các chủ đề phải có tính gắn bó mật thiết với đời sống của học sinh. Đời sống thực tiễn sẽ là nền tảng, là điểm xuất phát để xây dựng các chủ đề học tập.

Hình thức dạy học theo chủ đề được sử dụng trong chương trình giáo dục phổ thông năm 2018 đã thể hiện những ưu điểm nổi bật của nó so với cách tổ chức bài học của chương trình 2006. Đây là hình thức sắp xếp nội dung bài học theo từng chủ đề nhất định chứ không theo các bài học truyền thống. Cách dạy học này hướng đến nhu cầu, nguyện vọng của học sinh và đòi hỏi của cuộc sống. Với cách tổ chức và tiêu chí như vậy, giáo viên có thể bổ sung nguồn học liệu phong phú bên ngoài sách giáo khoa, có thể sử dụng kết hợp nhiều bộ sách giáo khoa; tăng cường “đưa cuộc sống vào bài học, đưa bài học ra cuộc sống” và đặc biệt có thể phát huy chủ động, tích cực của học sinh trong quá trình học. Hoạt động của học sinh vì thế phong phú, đa dạng hơn. Thay vì nghe thầy cô giảng bài khi đến lớp và làm bài tập được giao sau giờ học, mô hình “lớp học đảo ngược” tăng cường, tức là tăng tính tự chủ cho học sinh trong việc khám phá kiến thức. Hơn nữa, trong quá trình chiếm lĩnh kiến thức, học sinh phải có sự kết nối với nhau, mô hình làm việc nhóm phát huy hiệu quả tích cực. Các chủ đề không chỉ được sắp xếp theo kiểu đơn môn mà tăng cường đa môn, liên môn, xuyên môn là một điều kiện tốt để học sinh tăng tính chủ động, kết nối không giới hạn với các kiến thức đa ngành. Đây chính là điểm mấu chốt trong việc hình thành, phát triển năng lực, phẩm chất cho học sinh.

Dạy học theo chủ đề đem lại nhiều thuận lợi cho hoạt động dạy của giáo viên. Các chủ đề có thời lượng tương đối lớn, đủ để hình thành và phát triển năng lực cho học sinh. Giáo viên có thể quan sát sự tiến bộ của học sinh trong suốt quá trình tham gia học chủ đề, nhờ thế mà sự phân hóa học sinh dễ dàng. Hơn nữa, giáo viên có thể phát huy tối đa khả năng sáng tạo của bản thân, có thể kết hợp kiến thức chuyên ngành và kiến thức liên môn trong hoạt động dạy học. Cuộc sống không ngừng vận động nên các vấn đề về đời sống không bao giờ ngừng lại. Liên tục trau dồi năng lực, đổi mới và sáng tạo để đáp ứng nhu cầu của cuộc sống là đòi hỏi thiết yếu của người giáo viên trong hoạt động dạy học hiện nay.

1.2. Mô hình dạy học theo chủ đề trong chương trình Ngữ văn 10 bộ Cánh diều

Chương trình Ngữ văn lớp 10 bộ Cánh diều được chia thành 8 bài học, phân bố trong 37 tuần. Các bài học được phân bố như sau:

Bài	Tên chủ đề	Số tiết
Bài 1	Thần thoại và sử thi	11
Bài 2	Thơ Đường luật	11
Bài 3	Kịch bản chèo và tuồng	11
Bài 4	Văn bản thông tin	11
Bài 5	Thơ văn Nguyễn Trãi	11
Bài 6	Tiểu thuyết và truyện ngắn	11
Bài 7	Thơ tự do	11
Bài 8	Văn bản nghị luận	10

1.3. Mạch đọc hiểu theo chủ đề

1.3.1. Các mạch triển khai và các hoạt động dạy học theo chủ đề bài học

Trong mỗi chủ đề bài học, hoạt động dạy học được triển khai thành bốn mạch:

- Mạch Đọc hiểu
- Mạch Viết
- Mạch thực hành tiếng Việt
- Mạch nói và nghe

Kế hoạch bài dạy của giáo viên sẽ thiết kế các hoạt động dạy học theo chuỗi:

- Hoạt động 1. Hoạt động khởi động
- Hoạt động 2. Hoạt động hình thành kiến thức
- Hoạt động 3. Hoạt động luyện tập
- Hoạt động 4. Hoạt động mở rộng, vận dụng

Thời lượng dành cho bốn hoạt động không giống nhau. Hoạt động khởi động là hoạt động mở đầu, tạo tâm thế học tập cho học sinh. Hoạt động này thường diễn ra trong khoảng 5 đến 7 phút. Hoạt động hình thành kiến thức (giải quyết vấn đề) là hoạt động chiếm nhiều thời gian nhất. Đó là cách thức hướng dẫn học sinh chiếm lĩnh chủ đề học tập. Hoạt động luyện tập giúp học sinh củng cố kiến thức kỹ năng vừa hình thành trong hoạt động trước để thực hiện nhiệm vụ thực hành giải quyết một vấn đề tương tự. Hoạt động vận dụng, mở rộng là hoạt động cuối cùng để đưa kiến thức, kỹ năng vào một bối cảnh khác ngoài trường học để tiếp tục đào sâu suy nghĩ, nhờ đó, kết quả học tập đã vượt khỏi chủ đề học tập.

1.3.2. Sự khác nhau giữa hoạt động đọc hiểu trong nhà trường với hoạt động đọc hiểu trong bối cảnh đời sống

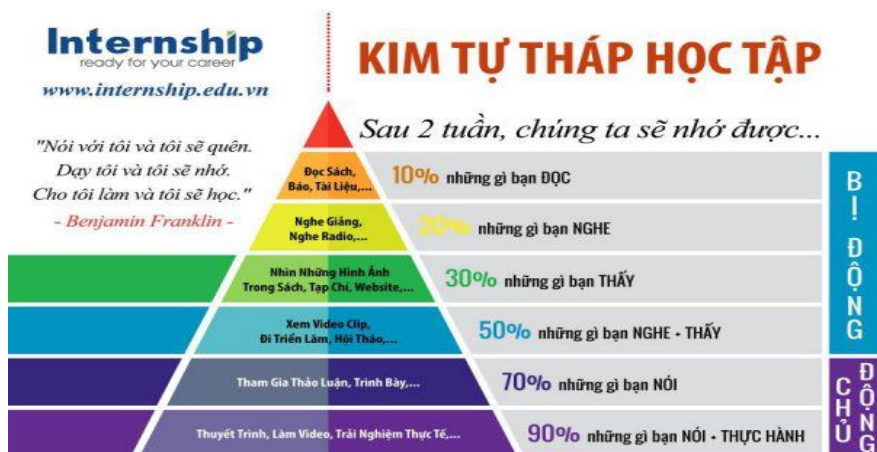
Hoạt động vận dụng mở rộng là một bước phát triển mới về yêu cầu hình thành, nâng cao năng lực đọc hiểu cho học sinh bằng cách đưa các kiến thức và kỹ năng đã học vào một môi trường mới, bối cảnh mới. Điểm khác biệt giữa năng lực đọc hiểu trong nhà trường và năng lực đọc hiểu được vận dụng ở bối cảnh khác là: trong nhà trường, bối cảnh sự phạm, cụ thể trong tiết học, mọi tình huống đã được thể hiện trong khung chương trình, trong *Kế hoạch chuyên môn*, *Kế hoạch dạy học* của giáo viên tức là được tính toán một cách chủ động để đạt được yêu cầu và mục tiêu giáo dục. Hoạt động này do giáo viên điều khiển, các tình huống đều nằm trong kịch bản. Còn việc vận dụng mở rộng diễn ra ở một bối cảnh khác, không có sự chuẩn bị trước, không có hướng dẫn, không có mục tiêu, không có phương tiện đánh giá cụ thể nên người học phải có năng lực thực sự mới có thể vận dụng mở rộng được.

1.3.3. Mục tiêu của hoạt động vận dụng, mở rộng

Mục tiêu chính của hoạt động vận dụng, mở rộng là mục tiêu chung của chương trình giáo dục tổng thể 2018: phát triển năng lực, phẩm chất cốt lõi của học sinh. Các năng lực chung là năng lực tự chủ và tự học; năng lực giao tiếp và hợp tác; năng lực giải quyết vấn đề và sáng tạo. Các năng lực đặc thù là năng lực ngôn ngữ và năng lực văn chương. Hình thành và phát triển 5 phẩm chất: yêu nước, nhân ái, chăm chỉ, trung thực, trách nhiệm. Mục tiêu riêng của hoạt động vận dụng mở rộng là giúp phát triển năng lực, phẩm chất bằng cách đưa kiến thức kỹ năng được hình thành vận dụng vào hoạt động thực tiễn.

1.3.4. Nội dung cơ bản của hoạt động Vận dụng, mở rộng

Chúng ta hãy quan sát kim tự tháp học tập và nhận thấy cái nổi bật nhất của kim tự tháp này là chỉ ra sự chênh lệch giữa các phương pháp học tập:



- Bạn sẽ nhớ 10% những gì bạn đọc
- Bạn sẽ nhớ 20% những gì bạn nghe giảng, nhìn thấy
- Bạn nhớ 30% từ các thiết bị mang tính mô phỏng
- Bạn nhớ 50% khi bạn thực hành thảo luận nhóm
- Bạn nhớ 70% từ việc thực hành, trải nghiệm
- Bạn nhớ 90% thông qua việc dạy cho người khác

Mô hình này đặt ra vấn đề là chúng ta cần học tập như thế nào để có hiệu quả cao nhất? Đó chính là áp dụng kiến thức, kỹ năng đã học được vào đời sống thực tiễn.

Điều cần quan trọng khi tiến hành hoạt động dạy – học, giáo viên phải quan tâm đến những vấn đề của đời sống, biết nhận ra khả năng ứng dụng kiến thức, kỹ năng của học sinh vào thực tế đời sống. Cụ thể là định hình cách nhìn, cách suy nghĩ; các hành động ứng xử, cách phát hiện và giải quyết vấn đề ngoài thực tế đời sống thực tiễn; phát huy khả năng kết nối, khả năng sáng tạo của người học.

2. Thiết kế hoạt động Vận dụng, mở rộng dạy học mạch đọc hiểu *Thần thoại và sử thi* cho học sinh lớp 10

2.1. Cách thức xây dựng kế hoạch dạy học mạch đọc hiểu của chủ đề *Thần thoại, sử thi* trong sách giáo khoa *Ngữ văn 10* bộ Cánh diều

2.1.1. Các hoạt động thể hiện trong Kế hoạch bài dạy *Thần thoại và sử thi*

- *Hoạt động 1.* Khởi động bài học
- *Hoạt động 2.* Hình thành kiến thức
- *Hoạt động 3.* Luyện tập
- *Hoạt động 4.* Vận dụng, mở rộng

Các hoạt động có quan hệ mật thiết với nhau. Hoạt động trước là tiền đề, là cơ sở để triển khai hoạt động sau. Hoạt động vận dụng mở rộng là hoạt động cuối cùng trong tiến trình dạy học một bài học cụ thể. Sau giờ học, GV hướng dẫn HS thể hiện ý kiến, quan điểm của bản thân về những nội dung được học, được cảm nhận về văn bản, về chủ đề *Thần thoại và sử thi*. Ở giai đoạn này, yêu cầu học sinh phải có mức độ nhận thức cao, có thể độc lập thực hiện được những nhiệm vụ có tính mở rộng, sáng tạo đối với những kiến thức, kỹ năng mà các em được trang bị trong quá trình học tập. Với mức độ này, giáo viên có thể phân hóa được trình độ học sinh.

2.1.2 *Bảng mô tả mức độ cần đạt góp phần phát triển năng lực, phẩm chất cho học sinh thuộc mạch đọc hiểu chủ đề *Thần thoại và sử thi*:*

Mục tiêu năng lực		Phẩm chất
Năng lực đặc thù	Năng lực chung	

Phân tích được một số yếu tố về nội dung (đề tài, chủ đề, thông điệp) và hình thức (không gian, thời gian, cốt truyện, nhân vật, lời người kể chuyện, lời nhân vật) của truyện thần thoại, sử thi; thấy được một số điểm về nội dung giữa các tác phẩm thuộc các nền văn hóa khác nhau	Năng lực tự chủ và tự học (điều chỉnh được hiểu biết, kĩ năng, kinh nghiệm cá nhân cho hoạt động mới, cho môi trường sống mới) Giao tiếp hợp tác (biết chủ động trong giao tiếp, tự tin và biết kiểm soát thái độ khi giáo tiếp) Giải quyết vấn đề và sáng tạo (phân tích được tình huống trong học tập, trong cuộc sống; phát hiện và nêu được tình huống có vấn đề trong cuộc sống)	Yêu nước và nhân ái (cảm phục và trân trọng những người anh hùng, những giá trị nhân văn cao đẹp; tôn trọng và có ý thức tìm hiểu nền văn hóa, văn học Việt Nam và các nước trên thế giới)
---	---	--

2.1.3. Bảng mô tả mức độ cần đạt của các nội dung thuộc mạch đọc hiểu chủ đề Thần thoại và sử thi

Nội dung	Mức độ cần đạt			
	Nhận biết	Thông hiểu	Vận dụng	Vận dụng cao
Thần thoại	- Xác định được các phương thức biểu đạt trong truyện thần thoại - Nhận biết được không gian, thời gian trong truyện thần thoại. - Nhận biết được đặc điểm của cốt truyện, nhân vật trong truyện thần thoại. - Nhận biết được đề tài, các chi tiết tiêu biểu, đặc trưng của truyện thần thoại.	- Tóm tắt được cốt truyện. - Hiểu và phân tích được nhân vật trong truyện thần thoại; lí giải được vị trí, vai trò, ý nghĩa của nhân vật trong tác phẩm. - Nêu được chủ đề, tư tưởng, thông điệp của văn bản; phân tích được một số căn cứ để xác định chủ đề. - Lí giải được tác dụng của việc chọn nhân vật người kể chuyện; lời người kể chuyện, lời	- Rút ra được bài học về cách nghĩ, cách ứng xử do văn bản gợi ra. - Nêu được ý nghĩa hay tác động của tác phẩm đối với nhận thức, tình cảm, quan niệm của bản thân	- Vận dụng những hiểu biết về bối cảnh lịch sử – văn hoá được thể hiện trong văn bản để lí giải ý nghĩa, thông điệp của văn bản. - Đánh giá được ý nghĩa, giá trị của thông điệp, chi tiết, hình tượng,...

	- Nhận biết được bối cảnh lịch sử - văn hoá được thể hiện trong truyện thần thoại.	nhân vật, ... trong truyện thần thoại. - Lí giải được ý nghĩa, tác dụng của đề tài, các chi tiết tiêu biểu, đặc trưng của truyện thần thoại.		trong tác phẩm theo quan niệm của cá nhân.
Sử thi	- Nhận biết được đặc điểm của không gian, thời gian, cốt truyện, nhân vật trong sử thi. - Nhận biết được người kể chuyện (ngôi thứ ba hoặc ngôi thứ nhất); điểm nhìn, lời người kể chuyện, lời nhân vật, ... trong sử thi. - Nhận biết được đề tài, các chi tiết tiêu biểu, đặc trưng của sử thi. - Nhận biết được bối cảnh lịch sử - văn hoá được thể hiện trong sử thi.	- Tóm tắt được cốt truyện. - Hiểu và phân tích được nhân vật trong sử thi; lí giải được vị trí, vai trò, ý nghĩa của nhân vật trong tác phẩm. - Nêu được chủ đề, tư tưởng, thông điệp của văn bản; phân tích được một số căn cứ để xác định chủ đề. - Lí giải được tác dụng của việc chọn nhân vật người kể chuyện (ngôi thứ ba hoặc ngôi thứ nhất); lựa chọn điểm nhìn, lời người kể chuyện, lời nhân vật, ... trong sử thi. - Lí giải được ý nghĩa, tác dụng của đề tài, các chi tiết tiêu biểu, đặc trưng của sử thi.	- Rút ra được bài học về cách nghĩ, cách ứng xử do văn bản gợi ra. - Nêu được ý nghĩa hay tác động của tác phẩm đối với nhận thức, tình cảm, quan niệm của bản thân	- Vận dụng những hiểu biết về bối cảnh lịch sử – văn hoá được thể hiện trong văn bản để lí giải ý nghĩa, thông điệp của văn bản. - Đánh giá được ý nghĩa, giá trị của thông điệp, chi tiết, hình tượng, những đặc sắc về nghệ thuật trong tác phẩm theo quan niệm của cá nhân.

2.2. Mục đích và nguyên tắc của việc thiết kế hoạt động vận dụng mở rộng dạy học mạch đọc hiểu thần thoại và sử thi theo hướng phát triển năng lực, phẩm chất.

2.1.1. Mục đích của hoạt động vận dụng mở rộng dạy học thể loại thần thoại, sử thi theo hướng phát triển năng lực, phẩm chất

Căn cứ vào các biểu hiện của năng lực văn học theo chương trình Ngữ văn THPT 2018 và yêu cầu cần đạt về việc thiết kế hoạt động vận dụng mở rộng dạy học chủ đề Thần thoại và sử thi trong CT Ngữ văn 2018, chúng tôi đưa ra mục tiêu của việc dạy học hoạt động vận dụng, mở rộng chủ đề này theo hướng phát triển năng lực chung, năng lực ngôn ngữ và văn học theo đúng yêu cầu cần đạt trong “Bảng mô tả mức độ cần đạt góp phần phát triển năng lực, phẩm chất cho học sinh thuộc mạch đọc hiểu chủ đề Thần thoại và sử thi”

Thiết kế hoạt động vận dụng mở rộng trong dạy học chủ đề thần thoại sử thi là việc đặt ra các tiêu chí và đánh giá khả năng thực hiện áp dụng kiến thức, kỹ năng vào cuộc sống. Từ đó, phát triển năng lực cho người học. Để đạt được mục tiêu cụ thể đó, các tiêu chí thiết kế hoạt động vận dụng trong quá trình dạy học phải đảm bảo mục tiêu dạy học chung đó là: “Hình thành và phát triển cho HS những phẩm chất chủ yếu: yêu nước, nhân ái, chăm chỉ, trung thực và trách nhiệm; bồi dưỡng tâm hồn, hình thành nhân cách và phát triển cá tính... Có tinh thần tiếp thu tinh hoa văn hóa nhân loại và khả năng hội nhập quốc tế. Góp phần giúp HS phát triển năng lực chung: năng lực tự chủ và tự học, năng lực giao tiếp và hợp tác, năng lực giải quyết vấn đề và sáng tạo.”

2.1.2 Nguyên tắc thiết kế hoạt động Vận dụng, mở rộng đọc hiểu thể loại Thần thoại theo hướng phát triển năng lực văn học

a. Nguyên tắc đảm bảo mục tiêu dạy học mạch đọc hiểu trong Chương trình GDPT môn Ngữ văn

Hoạt động vận dụng, mở rộng là hoạt động cuối cùng trong Kế hoạch bài dạy nên hoạt động này phải là sự tiếp nối với các hoạt động 1,2,3 chứ không thể tách rời. Hoạt động phải đảm bảo mục tiêu dạy học mạch đọc hiểu trong chương trình GDPT môn Ngữ văn.

b. Nguyên tắc đảm bảo học sinh là chủ thể kiến tạo ý nghĩa – bạn đọc sáng tạo trong đọc hiểu văn bản: Hoạt động đọc là hoạt động giải mã và kiến tạo ý nghĩa của chủ thể tiếp nhận. Người đọc cần làm chủ hoạt động đọc của mình: tiếp nhận, giải mã, lí giải thông tin, đồng thời tái cơ cấu thông tin, biểu đạt thông tin một cách sáng tạo tức là đồng sáng tạo với tác giả.

c. Nguyên tắc đảm bảo đọc hiểu văn bản theo thể loại

Mỗi kiểu loại văn bản có những đặc trưng riêng, mục đích riêng nên người đọc cần biết cách đọc hiểu văn bản theo loại thể.

d. Nguyên tắc đảm bảo tiến trình đọc hiểu theo ba giai đoạn: trước, trong và sau khi đọc

Tiến trình đọc hiểu văn bản được chia thành ba giai đoạn: trước khi đọc, trong khi đọc và sau khi đọc. Dạy học mạch đọc hiểu là cả một quá trình, vì thế học sinh cần chủ động xây dựng cho mình kế hoạch đọc hiểu cụ thể. Giai đoạn trước khi đọc không cần có sự hiện diện của giáo viên.

e. Một số nguyên tắc khác

- Đảm bảo tính tích hợp giữa mạch đọc hiểu với mạch viết, mạch nói và nghe, mạch thực hành tiếng Việt.

- Đảm bảo tính khả thi trong thực hiện ; đảm bảo tính sáng tạo trong quá trình dạy học và sự chọn lựa, sử dụng các mô hình, phương pháp, biện pháp cụ thể....

2.3. Thiết kế hoạt động Vận dụng, mở rộng trong dạy học mạch đọc hiểu chủ đề Thần thoại và sử thi.

2.3.1. Vị trí và vai trò của hoạt động Vận dụng, mở rộng.

- **Vị trí của hoạt động:** Vận dụng là hoạt động thứ 4 và cũng là hoạt động cuối cùng trong chuỗi hoạt động dạy học

- Vai trò của hoạt động:

Giúp học sinh phát triển năng lực thông qua việc đưa kiến thức, kĩ năng đã được hình thành và củng cố trong quá trình học tập vào một môi trường mới. Từ đó, tiếp tục đào sâu, mở rộng những kiến thức kĩ năng đã được học. Việc đưa kiến thức kiểm chứng trong thực tiễn sẽ khiến kết quả học tập của học sinh vượt ra khỏi khuôn khổ và mục tiêu học tập trong nhà trường.

2.3.2. Các bước thiết kế hoạt động Vận dụng, mở rộng trong dạy học mạch đọc hiểu chủ đề Thân thiện và sử thi.

Bước 1. Xác định mục tiêu và nội dung dạy học của hoạt động

Mục tiêu: Phát triển năng lực của học sinh, từ năng lực đặc thù (đọc hiểu văn bản) đến năng lực chung: hợp tác, tự học, giải quyết vấn đề, sáng tạo.

Nội dung dạy học: Vận dụng kiến thức, kĩ năng sau khi học văn bản thân thiện để thực hành trong bối cảnh hoạt động mới; định hình cách nhìn nhận, đánh giá, cách hành động, ứng xử với tình huống tương tự và tình huống phát sinh trong đời sống; cách giải quyết vấn đề ngoài thực tiễn; làm chủ tình huống, thậm chí sáng tạo các tình huống.

Nội dung dạy học ứng với phần *Vận dụng và vận dụng cao* trong bảng mô tả mức độ cần đạt của bài học.

Bước 2. Xác định sản phẩm cần đạt

Sản phẩm cần đạt của hoạt động này chia làm hai cấp độ:

Cấp độ 1. Vận dụng thực hành đọc hiểu trong sách giáo khoa, ứng dụng các kiến thức kĩ năng trong tình huống tương tự.

Cấp độ 2. Vận dụng thực hành đọc hiểu các văn bản ngoài chương trình

Cấp độ 3. Vận dụng mở rộng liên môn, xuyên môn

Cấp độ 4. Sáng tạo

Bước 3. Xác định cách thức hoạt động

Hình thức: Học sinh tự học ngoài giờ; học sinh có thể làm việc độc lập hoặc làm việc nhóm

Phương pháp : vận dụng phương pháp đọc hiểu theo loại thể đã được học trong phần Tri thức Ngữ văn kết hợp các phương pháp phân tích ngôn ngữ, trò chơi, phương pháp nêu và giải quyết vấn đề, bản đồ tư duy.

Phương tiện: Sử dụng các công cụ học tập: phiếu học tập, bản đồ tư duy, google doc, google sheet, công cụ làm video, you tube, face book....

2.3.3. Hoạt động vận dụng, mở rộng trong kế hoạch bài dạy

Kế hoạch bài dạy chia thành hai hoạt động nhỏ. Hoạt động vận dụng mở rộng trong thân thiện và hoạt động vận dụng mở rộng trong sử thi.

Mức độ 1. Vận dụng kiến thức kĩ năng đã học trong bài để chiếm lĩnh các văn bản tương tự

Mục tiêu hoạt động

Vị trí hoạt động: sau hoạt động luyện tập

Mục đích hoạt động: nhằm giải quyết các vấn đề trong học tập ngay sau khi học bài.

Nội dung dạy học: Sự vận dụng kiến thức, kỹ năng đã học để đọc hiểu các văn bản thần thoại khác.

Sản phẩm cần đạt: Học sinh vận dụng thành công kiến thức, kỹ năng đã học về thể loại thần thoại đã học trong bài để đọc hiểu các văn bản thần thoại tương tự (12 chiến công của Heraclet) và một số nhân vật thần thoại khác.

Cách thức hoạt động:

Hoạt động nhóm: Tất cả học sinh trong lớp đều tham gia

Mỗi lớp chia thành 2 nhóm lớn: nhóm THẦN THOẠI và nhóm SỬ THI

Nhóm trưởng phân công nhiệm vụ cho các thành viên trong nhóm và tổng hợp kết quả gửi giáo viên.

Thời gian nộp: 1 tuần

Tài liệu:

Quét mã QR 1 đọc 12 chiến công của Heraclet



Quét mã QR 2 đọc Thần thoại Hy Lạp trọn bộ



Quét mã QR 3 đọc Thần thoại Bắc Âu trọn bộ



Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của học sinh	Dự kiến sản phẩm cần đạt
THẦN THOẠI 1. Thực hiện nhiệm vụ sau khi học xong bài <i>Heraclet đi tìm táo vàng</i>: -Vẽ một nhân vật mà em thích nhất	Làm việc độc lập. Có thể chọn một trong hai hoặc cả hai hình thức	-Bức tranh vẽ nhân vật Hê-ra-clét ; Ăng-tê; - Đoạn văn hóa thân là Hê-ra-clét

- Nếu em là nhân vật Heraclet		
2.Đọc thêm 11 chiến công của Heraclet Đọc thêm các nhân vật khác trong thần thoại Hi(Athena, Promete, Apollo....) Đọc thần thoại Bắc Âu, thần thoại Ai cập, thần thoại Trung quốc, thần thoại Việt Nam	Làm việc nhóm với google doc hoặc google sheet với các cột tương ứng sau: 1. Đoạn trích 2. Không gian, thời gian 3. Diễn biến sự việc 4. Vẻ đẹp nhân vật 5. Chi tiết kì ảo 6. Khát vọng con người 7.Thông điệp với bản thân	Bảng đọc hiểu 12 chiến công của Hê-ra-clét Bảng sản phẩm đọc hiểu một số nhân vật khác trong thần thoại Hy Lạp Bảng đọc hiểu một số tác phẩm thần thoại khác
SỬ THI		
Vẽ một nhân vật trong đoạn trích sử thi Chiến thắng Mtao Mxây Vẽ khung cảnh ăn mừng chiến thắng của Mtao – Mxây	Làm việc độc lập. Có thể chọn một trong hai hoặc cả hai hình thức	Bức tranh vẽ nhân vật Đăm Săn, Mtao Mxây, Hơ Nhị, ông trời - Khung cảnh ăn mừng chiến thắng của Đăm Săn
Đọc thêm đoạn trích Đăm Săn đi bắt nữ thần Mặt trời Uy-lit-xơ trở về	Làm việc nhóm với google doc hoặc google sheet với các cột tương ứng sau: 1. Đoạn trích 2. Không gian, thời gian 3. Diễn biến sự việc 4. Vẻ đẹp nhân vật 5. Chi tiết kì ảo 6. Khát vọng con người 7.Thông điệp với bản thân	Bảng sản phẩm đọc hiểu một số đoạn trích sử thi khác

Mức độ 2. Vận dụng mở rộng kiến thức kĩ năng trong bài học để giải quyết vấn đề trong đời sống

Mục tiêu hoạt động: Giúp học sinh vận dụng kiến thức và kỹ năng để nhận biết và rút ra được những bài học bổ ích từ việc đọc hiểu văn bản. Từ đó, ứng dụng vào thực tiễn trong những trường hợp cụ thể.

Nội dung dạy học: Sự vận dụng kiến thức từ bài học ra cuộc sống

Sản phẩm cần đạt: Kết quả làm việc của học sinh là những bài học rút ra từ việc đọc hiểu văn bản và sự ứng dụng của các bài học đó trong đời sống.

Cách thức hoạt động: Dựa vào kết quả đã làm ở mức độ 1. Các thành viên làm việc độc lập; trình bày bằng cách hoàn thành phiếu học tập.

Thời gian dự kiến: Làm cùng thời gian của mức độ vận dụng 1

ĐOẠN TRÍCH	Dự kiến sản phẩm đạt được	
	Bài học nhận thức và hành động	Trường hợp ứng dụng
THẦN THOẠI		
<i>Giết con sư tử ở Nê Mê</i>		
<i>Giết con mãng xà Hydra ở Lerne</i>		
<i>Bắt sống con lợn rừng Êry măngtơ</i>		
<i>Bắt sống con hươu cái ở kê rìn</i>		
<i>Tiêu trừ đàn ác quỷ ở hồ Xtanhphan</i>		
<i>Dọn sạch chuồng bò Ôgiax</i>		
<i>Bắt sống con bò mộng ở đảo Cret</i>		
<i>Đoạt bầy ngựa cái của Diômêđ</i>		
<i>Đoạt chiếc thắt lưng của Hipploit</i>		
<i>Bắt sống chó ngao Xerber</i>		
SỬ THI		
<i>Đăm săn đi bắt Nữ thần Mặt trời</i>		
<i>Uy-lít-xơ trở về</i>		
<i>Hec-to từ biệt Ăng-đrô- mac</i>		
<i>Gặp Ka-rip và Xi-la</i>		
<i>Đề đất để nước</i>		

Mức độ 3. Vận dụng kiến thức, kỹ năng đã học trong bài để mở rộng hiểu biết về văn hóa, văn học và các ngành khác có liên quan

Mục tiêu hoạt động:

Giúp học sinh mở rộng được vốn hiểu biết của mình không chỉ trong thể loại thần thoại, sử thi mà còn có sự hiểu biết về các thành ngữ, điển cố được dùng trong văn chương nói riêng, trong đời sống văn hóa nói chung, đặc biệt khi học sinh có cơ hội tiếp cận với nền văn hóa khác nhau.

Nội dung dạy học: Sự hiểu biết về các thành ngữ, điển tích, biểu tượng văn hóa có liên quan đến thần thoại Hi Lạp

Sản phẩm cần đạt: Kết quả làm việc của học sinh là tìm ra các thành ngữ, điển tích, điển cố và biểu tượng văn hóa trong thần thoại Hi Lạp; giải thích được ý nghĩa của nó và ứng dụng được trong những trường hợp giao tiếp cụ thể.

Cách thức hoạt động: Tất cả các học sinh đều tham gia thực hiện nhiệm vụ, có thể hoạt động độc lập hoặc hoạt động theo nhóm

Phương pháp: tra cứu, đọc hiểu

Câu hỏi hướng dẫn: *Có một số câu chuyện trong thần thoại Hy Lạp về sau trở thành điển tích văn học hoặc biểu tượng văn hóa. Em hãy tìm những câu chuyện và các thành ngữ, điển tích, biểu tượng văn hóa như vậy.*

Thời gian dự kiến hoàn thành: 1 tuần

Thành ngữ, điển tích, biểu tượng văn hóa	Ý nghĩa
<i>Gót chân Achilles</i>	Điểm yếu chí mạng của mỗi con người
<i>Con ngựa thành Troy</i>	Một kế hoạch bí mật, quỷ quyệt
<i>Chiếc hộp Pandora</i>	Làm hoặc bắt đầu một việc gì đó mà điều đó gây ra những vấn đề không thể lường được
<i>Chiếc giường của Procuste</i>	Xu hướng muốn quy mọi người hoặc mọi thứ về một mẫu người duy nhất, một kiểu tư duy duy nhất, một kiểu hành động duy nhất
<i>Dọn sạch chuồng bò của Augeas</i>	Phê phán sự lười biếng, bản thiêu của con người/ Chỉ một tình trạng trì trệ, hỗn độn cần phải hoặc đã được thanh toán xóa bỏ để đem lại sự trong sạch, trật tự, ổn định.
<i>Ngủ trên vòng nguyệt quế của mình</i>	Chỉ những người dựa vào thành công trong quá khứ để che đậy những điều kém cỏi của họ trong thời hiện tại.

Mở rộng liên ngành

Mục tiêu: Giúp học sinh mở rộng kiến thức về các loại hình nghệ thuật khác có liên quan đến thần thoại hoặc xuất phát từ thần thoại

Nội dung dạy học: Sự mở rộng hiểu biết về Thần thoại Hi Lạp và những loại hình nghệ thuật, các ngành nghề khác có liên quan đến thần thoại hoặc có gốc từ thần thoại.

Sản phẩm cần đạt: Học sinh tìm được những tên gọi, logo hoặc những công trình có liên quan đến thần thoại Hi Lạp

Cách thức hoạt động: Hoạt động nhóm ngoại giờ. Sử dụng kỹ năng tìm kiếm thông tin, kỹ năng làm việc nhóm....

Câu hỏi gợi mở:

Câu hỏi 1. Những bộ phim về thần thoại em đã xem hoặc biết

Câu hỏi 2. Nguyên tố hóa học nào được bắt nguồn từ tên gọi của thần Mặt trời trong thần thoại Hy Lạp?

Câu hỏi 3. Em có biết tên tiếng Anh của hoạt động từ thiện là Charity bắt nguồn từ đâu và có ý nghĩa gì không?

Câu hỏi 4. Em có biết ý nghĩa logo biểu tượng của ngành Y tế là gì không?

Câu hỏi 5. Em có biết tên gọi cuộc thi Đường lên đỉnh Olympia bắt nguồn từ đâu? Ý nghĩa của vòng nguyệt quế dành cho người chiến thắng là gì?

Câu hỏi 6. Em có biết những ứng dụng trong ngành kiến trúc xuất phát từ các vị thần trong Thần thoại Hi Lạp không?

Ngành	Gốc thần thoại	Dự kiến sản phẩm
<i>Điện ảnh</i>	Cuộc chiến thành Troia	Người hùng thành Troy(2004) Cuộc chiến giữa các vị thần (2010) Chiến binh bất tử(2011) Loạt phim Percy Jackson(2010-2013), phim hay về các vị thần Huyền thoại Hercules Đề chế trời dấy -300: Rise of an Empire (2014) Nữ thần chiến binh (2017)
<i>Kiến trúc</i>	Nữ thần Athena Nữ thần Artemis	Một số hình ảnh sưu tầm

	Thần Helios Thần Triton	
Thương mại	Thần Hermex	Hãng thời trang
Văn hóa, thể thao	Cây ô liu Olympic	Thế vận hội Olympic
Giáo dục	Đỉnh olympia	Chương trình Đường lên đỉnh Olympia
Y tế	Thần Esculape	Hình ảnh biểu tượng của ngành y, dược

Mức độ 4. Vận dụng kiến thức kĩ năng đã được lĩnh hội trong bài để phát huy khả năng sáng tạo

Mục tiêu: Giúp học sinh phát huy khả năng sáng tạo của mình trên cơ sở những kiến thức, kĩ năng đã hình thành trong quá trình đọc hiểu văn bản thần thoại.

Nội dung dạy học: Sự sáng tạo của học sinh trên các lĩnh vực

Sản phẩm cần đạt: sản phẩm thủ công, tranh vẽ, truyện tranh, tác phẩm điêu khắc, phim ngắn, các kênh Face book, Youtube, Tik tok, audio đọc truyện về Thần thoại.

Cách thức hoạt động: Đây là hoạt động nâng cao đòi hỏi sự sáng tạo của học sinh trên mọi lĩnh vực có liên quan đến kiến thức kĩ năng được học nên không bắt buộc tất cả các học sinh tham gia. Học sinh quyết định tham gia sẽ chọn lĩnh vực mà mình muốn sáng tạo, lên ý tưởng, thực hiện và nộp ý tưởng hoặc sản phẩm cho giáo viên.

Lĩnh vực		Sản phẩm dự kiến
Truyện tranh		
Tranh vẽ		
Điêu khắc		
Phim ảnh/ video		
Sản phẩm thủ công		

PHẦN III

KẾT LUẬN VÀ KHUYẾN NGHỊ

1. Kết quả của việc ứng dụng sáng kiến kinh nghiệm

Để chứng minh tính hiệu quả của đề tài sáng kiến “Hoạt động vận dụng mở rộng dạy học thân thiện và sử thi”, tôi đã chọn 4 lớp 10D1, 10D3, 10D10, 10A5 làm đối tượng thực nghiệm. Lớp 10D1 và 10D3 có sĩ số và trình độ tương đương nhau; lớp 10D10 và 10A5 có sĩ số và trình độ tương đương nhau. Cụ thể: lớp 10D3 và lớp 10D10 là lớp dạy thực nghiệm, lớp 10D1 và lớp 10A5 là lớp đối chứng. 2 lớp 10D3 và 10D10 được giao nhiệm vụ thực hiện hoạt động Vận dụng và sáng tạo trong thời gian 3 tiết sau giờ học (học sinh thực hiện nhiệm vụ ở nhà). 2 lớp đối chứng 10D10, 10A5 thực hiện hoạt động vận dụng và sáng tạo gói gọn trong thời gian trên lớp.

Bảng 1. So sánh kết quả học tập môn Ngữ văn qua bài kiểm tra khảo sát đầu năm.

LỚP	SĨ SỐ	ĐIỂM									
		Giỏi		Khá		Tr.Bình		Yếu		Kém	
		SL	%	SL	%	SL	%	SL	%	SL	%
10D1	43	21	49	20	47	2	4	0	0	0	0
10D3	46	25	54	19	41	2	5	0	0	0	0
10D10	46	24	52	20	43	2	5	0	0	0	0
10A5	46	22	48	22	49	2	5	0	0	0	0

Bảng 2. So sánh kết quả giữa các lớp có ứng dụng SKKN và những lớp không ứng dụng SKKN:

LỚP CÓ ỨNG DỤNG SKKN	LỚP KHÔNG ỨNG DỤNG SKKN	SĨ SỐ	ĐIỂM									
			Giỏi		Khá		Tr.Bình		Yếu		Kém	
			SL	%	SL	%	SL	%	SL	%	SL	%
	10D1	43	24	56	17	40	1	4	0	0	0	0
10D3		46	35	76	10	22	1	2	0	0	0	0
10D10		46	31	67	13	28	2	5	0	0	0	0
	10A5	46	21	46	23	50	2	4	0	0	0	0

2. Kiến nghị và đề xuất

Để đáp ứng yêu cầu của Chương trình GDPT 2018, Nhà trường cần quán triệt việc đổi mới phương pháp dạy học tích cực, thường xuyên bồi dưỡng năng lực giáo dục và dạy học để tự chủ và sáng tạo trong quá trình hướng dẫn học sinh học tập. Việc dạy

học không chỉ cần chú trọng trong phạm vi trường học mà cần phải chú trọng cả ở phạm vi cuộc sống. Tổ chức một số khóa tập huấn về việc “đưa cuộc sống vào bài học, mang bài học ra cuộc sống” sẽ vô cùng hữu ích, giúp giáo viên nhận thức sâu hơn về mục đích, nội dung và cách thức giáo dục.

Giáo viên cần chủ động tích cực thiết kế kế hoạch bài dạy đáp ứng yêu cầu phát triển năng lực của học sinh. Xây dựng kế hoạch dạy học trên nguyên lý lấy các vấn đề đời sống của học sinh làm trung tâm và coi trọng hình thức học tập giải quyết vấn đề. Trong quá trình dạy học, sự tự chủ, sáng tạo của học sinh phải được phát huy tối đa và đặt lên hàng đầu: chủ động tiếp cận kiến thức, tự chủ tìm kiếm thông tin, tái cơ cấu thông tin, biểu đạt thông tin. Có như vậy học sinh mới có điều kiện phát huy năng lực của bản thân mình.

Sáng kiến kinh nghiệm “Thiết kế hoạt động vận dụng mở rộng trong dạy-học mạch đọc hiểu chủ đề Thần thoại sử thi (Sách Ngữ văn 10, bộ Cánh diều) là một nỗ lực đổi mới trong dạy và học, đảm bảo mục tiêu giáo dục, nhất là đáp ứng mục tiêu vận dụng kiến thức kĩ năng vào thực tiễn đời sống. Tuy nhiên, đây là sáng kiến lần đầu tiên được áp dụng trong môn Ngữ văn, chương trình Giáo dục phổ thông 2018 nên còn không tránh khỏi thiếu sót. Tôi tin rằng, trong quá trình giảng dạy, tích lũy kinh nghiệm; nghiên cứu, học hỏi từ đồng nghiệp và các nền giáo dục tiên tiến, chắc chắn SKKN của tôi sẽ hoàn thiện hơn.

CAM KẾT KHÔNG SAO CHÉP HOẶC VI PHẠM BẢN QUYỀN

Tôi cam kết sáng kiến kinh nghiệm này do bản thân tôi nghiên cứu và thực hiện, không sao chép hoặc vi phạm bản quyền.

Hà Nội, ngày 25 tháng 02 năm 2023

XÁC NHẬN CỦA THỦ TRƯỞNG ĐƠN VỊ

TÁC GIẢ

Nguyễn Thị Thúy Lan

TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. Bộ Giáo dục và Đào tạo (2018), *Chương trình giáo dục phổ thông môn Ngữ văn*, NXB Giáo dục Việt Nam.
2. Bộ Giáo dục và Đào tạo, *Ngữ văn 10 bộ Cánh diều (tập 1)*, NXB Đại học Huế.
3. Bộ Giáo dục và Đào tạo, *Ngữ văn 10 bộ Kết nối tri thức và cuộc sống (tập 1)*, NXB Đại học Huế
4. Bộ Giáo dục và Đào tạo, *Ngữ văn 10 bộ Chân trời sáng tạo (tập 1)*, NXB Đại học Huế
5. Bộ Giáo dục và Đào tạo (2020), *Xây dựng công cụ kiểm tra đánh giá năng lực, phẩm chất người học môn Ngữ văn*, Tài liệu tập huấn giáo viên phổ thông, Chương trình Etep.
6. Bộ Giáo dục Nhật Bản, Nguyễn Quốc Vương dịch, *Hướng dẫn học tập môn xã hội, tập II*
7. Nguyễn Hữu Châu (2005), *Những vấn đề cơ bản về chương trình và quá trình dạy học*, NXB Giáo dục Việt Nam.
8. Bernd Meier – Nguyễn Văn Cường (2014), *Lí luận dạy học hiện đại*, NXB ĐHSP Hà Nội.
9. Phan Cự Đệ (2006), *Tuyển tập (tập 3)*, NXB Giáo dục
10. Hồ Thị Giang (chủ biên), *Tài liệu đọc hiểu văn bản (theo chương trình Giáo dục phổ thông mới 2018)*, NXB Đại học Quốc gia Hà Nội.
11. Nguyễn Công Khanh (Chủ biên), Đào Thị Oanh (2015), *Giáo trình Kiểm tra đánh giá trong giáo dục*, NXB ĐHSP.
12. Nguyễn Văn Khoa (dịch), Thần thoại hi Lạp, NXB Văn học)
13. Phạm Thị Thu Hương (chủ biên), Đoàn Thị Thanh Huyền, Nguyễn Thế Hưng, Trịnh Thị Lan, Lê Minh Nguyệt, Trần Hoài Phương, Phan thị Hồng Xuân, *Giáo trình xây dựng kế hoạch dạy học môn Ngữ văn*, NXB Đại học Sư phạm.
14. Nguyễn Thị Minh Phượng, Phạm Thị Thúy, Lê Viết Chung, *Cẩm nang phương pháp sư phạm*, NXB Tổng hợp thành phố Hồ Chí Minh.
15. Đỗ Ngọc Thống (Tổng chủ biên), Bùi Minh Đức (Chủ biên), Đỗ Thu Hà, Phạm Thị Thu Hiền, Lê Thị Minh Nguyệt (2018), *Dạy học phát triển năng lực môn Ngữ văn THPT*, NXB ĐHSP .

PHỤ LỤC 1

SỞ GD&ĐT HÀ NỘI
TRƯỜNG THPT TRẦN PHÚ – HOÀN KIẾM

PHIẾU KHẢO SÁT Ý KIẾN HỌC SINH

**Về việc thực hiện hoạt động vận dụng mở rộng sau khi học thể loại
thần thoại và sử thi**

I - THÔNG TIN CÁ NHÂN

1. Họ và tên:.....

2. Lớp:

II - NỘI DUNG KHẢO SÁT

Xin các em vui lòng cho biết một số ý kiến bản thân về tầm quan trọng của việc dạy học chủ đề Thần thoại và sử thi với mục đích phát triển năng lực văn học cho HS.

Câu 1. Em có thích học phần Đọc hiểu văn bản thần thoại và sử thi không? Vì sao?

.....

.....

.....

.....

Câu 2. Em có thấy hoạt động Vận dụng, mở rộng trong mạch đọc hiểu chủ đề thần thoại và sử thi hữu ích cho bản thân mình không?

.....

.....

.....

.....

Câu 3. Em gặp những thuận lợi và khó khăn gì khi thực hiện hoạt động vận dụng, mở rộng trong đọc hiểu chủ đề thần thoại nói riêng và các chủ đề khác nói chung?

.....

.....

.....

.....

Câu 4. Em có đề xuất ý tưởng gì cho việc thực hiện hoạt động Vận dụng, ứng dụng trong môn Ngữ văn ở lần sau không?

.....

.....

.....

.....

Cảm ơn sự hợp tác của các em!

Mẫu 2. PHIẾU ĐÁNH GIÁ CÁC THÀNH VIÊN CÙNG NHÓM

Mẫu 3. PHIẾU ĐÁNH GIÁ CỦA NHÓM KHÁC**Nhóm đánh giá:****Mức đánh giá: 10 điểm**

Stt	Nhóm được đánh giá	Mức: 10 điểm			
		Mức 4	Mức 3	Mức 2	Mức 1
1					
2					
3					
4					
5					

Mẫu 4. PHIẾU ĐÁNH GIÁ CỦA GIÁO VIÊN CHO HỌC SINH

stt	Họ và tên học sinh	Quá trình hoạt động nhóm					Hình thức			Nội dung			
1													
2													
3													
4													
5													
6													
7													
8													
9													

Cách quy đổi điểm (điểm quy đổi được làm tròn)

Mức 4: điểm tuyệt đối

Mức 3: Giảm 10% so với điểm tuyệt đối

Mức 2. Giảm 30% so với điểm tuyệt đối

Mức 1. Giảm 60% so với điểm tuyệt đối

PHỤ LỤC 3

MỘT SỐ SẢN PHẨM HỌC TẬP CỦA HỌC SINH

1. Sản phẩm hoạt động ứng dụng ở mức độ 1.

12 CHIẾN CÔNG CỦA HERACLES

Chiến công 1. GIẾT CON SƯ TỬ Ở NÊ MÊ

Tiêu chí	Nội dung đọc hiểu
Không gian, thời gian	Thời gian Hêraclet chịu sự thử thách của onxtê -Không gian: cõi đất
Sự việc	-Hêrachét tìm đến hang ổ của con sư tử -Chờ trước hang và sẵn sàng hạ gục nó -Dùng chùy, không được chàng lợi dụng một đòn tấn công hụt của nó và làm nó ngạt thở đến chết -Hêraclet chiến thắng và được nhân vật dân hi lap ghi nhớ chiến công
Vẻ đẹp nhân vật	Thông minh, dũng cảm, kiên cường
Chi tiết kì ảo	Chi tiết: Con sư tử ở Nemê không cung tên,
Khát vọng con người	Được sống tự do, hạnh phúc -Lòng dũng cảm, gan dạ, không ngại khó khăn thử thách -Chỉ thông minh, sự khôn khéo
Thông điệp có ý nghĩa với bản thân	Trí tuệ thông minh sáng suốt -ý chí kiên cường, kiên nhẫn quyết tâm hoàn thành công việc đến cùng bất chấp khó khăn gian khổ

Chiến công 2. GIẾT CON MẮNG XÃ HYDRE Ở LERNE

Tiêu chí	Nội dung đọc hiểu
Không gian, thời gian	Không gian:Cõi đất -Thời gian
Sự việc	Hêraclet cùng Lolaos đến Lerne để tìm kiếm nơi ở của quái vật->Lolaos đốt nóng mũi tên để Hêraclet bắn vào quái vật nhằm khiêu khích ->Hydre trúng kế bỏ ra khỏi đầm lầy đuổi theo hai người ->Hydre vươn thân ra quấn lấy muốn siết chết Heraclet-> Heraclet chuồn

	ra khỏi vòng quần, vung chùy giáng lên đầu nó-> mỗi lần cái đầu bị đập bẹp thì cái đầu khác mọc ra thay thế-> Heraclet ra lệnh cho Lolaos đốt lên 1 ngọc đuốc để dí vào mỗi cái đầu bị đập bẹp-> Hera sai tôm hùm đến cứu viện cho Hydre-> tôm hùm cắn ngón chân Heraclet -> Heraclet đánh vỡ đầu tôm hùm-> Heraclet đào hố hất cái đầu bắt tử bị chém của Hydre xuống-> vác tảng đá lớn đè lên
Vẻ đẹp nhân vật	Dũng cảm, thông minh, anh dũng, mưu trí, quả cảm -Sức mạnh: vô song, mạnh mẽ, dứt khoát
Chi tiết kì ảo	Cái đầu của con mãng xà mỗi lần bị đập bẹp đều mọc ra cái mới thay thế
Khát vọng con người	Chinh phục thiên nhiên
Thông điệp có ý nghĩa với bản thân	Tinh thần quả cảm, ko ngại khó khăn thử thách, bình tĩnh, tự tin, mạnh mẽ vượt qua bất kì chướng ngại

Chiến công 3. BẮT SÓNG LỢN RỪNG ERYMANTHE

Tiêu chí	Nội dung đọc hiểu
Không gian, thời gian	Cõi đất Trong khoảng thời gian Héraclès chịu sự trừng phạt của Eurysthée
Sự việc	hêraclet tới vùng erymanthe=>chàng thăm ng bạn thông thái Centaure Pholos=>dc bạn chiêu đãi những món ngon đặc sản=>bạn của Pholos ghen tị tưởng rằng hân mang đồ ngon cho ng k cung huyết thống.>=>bọn chúng kéo đến gây sự,biết k thắng dc=> bọn chúng chui vào hang của vị thần nửa người nửa ngựa Centaure Chiron=> Heraclet giương cung hân nhưng đau đớn bắn chính người thầy của mình Khi tuyết đã phủ đầy trên núi và các cánh đồng, chàng làm com vật kinh hãi bằng tiếng hét như sấm của mình => con vật kiệt sức nằm lăn ra
Vẻ đẹp nhân vật	dũng cảm kiên cường thể chất vô song 1 con người trượng nghĩa trái tim nhân hậu Có khát vọng tự do
Chi tiết kì ảo	-Céntaurr chiton : nửa người nửa ngựa -Da con lợn rừng dày không thể đâm thủng
Khát vọng con người	chinh phục tự nhiên, lòng dũng cảm đối mặt với những thử thách khó khăn

Thông điệp có ý nghĩa với bản thân	ý chí kiên cường kiên nhẫn quyết tâm hoàn thành công việc đến cùng tự lập, tự tin đối đầu với công việc không sợ gian khổ
------------------------------------	---

Chiến công 4. BẮT SỐNG CON HƯƠU CÁI CÉRYNIE

Tiêu chí	Nội dung đọc hiểu
Không gian, thời gian	Cõi đất Trong khoảng thời gian Héraclès chịu sự trừng phạt của Eurysthée
Sự việc	heraclet tới khu rừng con hươu thường ở -> Rượt đuổi con hươu một năm từ đất Hy Lạp tới miền cực Bắc -> con hươu kiệt sức, heraclet cũng kiệt sức -> bắn mũi tên vào chân con hươu rồi bắt sống nó -> nữ thần Artémis hiện ra quở trách và đe dọa trừng phạt heraclet -> heraclet kính cẩn nhận tội và bày tỏ tường tận sự việc -> nữ thần tha tội và mang hươu đi nộp cho Eurysthée
Vẻ đẹp nhân vật	kiên trì dũng cảm nghị lực mạnh mẽ khôn ngoan
Chi tiết kì ảo	con hươu to bằng con bò mộng, có gạc vàng rượt đuổi một năm trời nữ thần Artémis hiện ra -> tăng kk, thử thách cho nhv
Khát vọng con người	Chinh phục thiên nhiên, dám đối mặt và khát vọng diệt trừ thiên tai.
Thông điệp có ý nghĩa với bản thân	Ý chí nghị lực -Dũng cảm -Khoan dung, tha thứ

https://docs.google.com/document/d/17hqvgYICiVjr9rX6DiskrdfIBHVBWvimqZcjc_g64ho/edit?usp=sharing

https://docs.google.com/document/d/1l8W5gz0u4ru931HtfTzUYzAOUqLM7Wh7JJqfT4_739k/edit?usp=sharing

2. Sản phẩm hoạt động vận dụng, mở rộng ở mức độ 2

Thành ngữ, điển tích, biểu tượng văn hóa	Ý nghĩa
--	---------

<i>Chiếc giường của Procuste</i>	Văn học thế giới ngày nay có thành ngữ Chiếc giường của Procuste (Le lit de Procuste) để chỉ một chuẩn mẫu, một nguyên tắc cứng nhắc phi thực tế nhưng lại được xem là khuôn vàng thước ngọc đem áp dụng trong xã hội. Tương tự, Việt Nam có thành ngữ “Đẽo chân cho vừa giày” dùng để chỉ mọi toan tính muốn bắt người ta theo một kiểu mẫu duy nhất, một lối suy nghĩ hay hành động duy nhất. Học giả An Chi cũng diễn giải về thành ngữ đang xét: “Người ta thường dùng lối nói chiếc giường của Procuste để ám chỉ cái xu hướng muốn quy mọi người hoặc mọi thứ về một cái mẫu người duy nhất, một kiểu tư duy duy nhất, một kiểu hành động duy nhất” <i>Nguồn: “Giường Procuste là giường gì?” đăng trên petrotimes.vn ngày 4-7-2013.</i>
	<u>Gót chân Achilles</u> Achilles vốn là con trai của nữ thần biển Thetis và vị vua Hy Lạp người trần Peleus. Ngay ngày chào đời, chàng đã được tiên tri là sẽ chết trong chiến trận kinh hoàng. Vì không muốn điều bất hạnh xảy đến cho con trai mình, sinh con xong, nữ Thần Thetis liền đem Achilles đến dòng sông Styx, nhúng con vào dòng sông huyền nhiệm Styx này. Chính nhờ vậy mà con bà – Achilles hầu như trở thành bất tử. Nhưng tiếc thay mẹ của Achilles, nữ thần sông Thetis lại chưa kịp nhúng đôi chân của cậu xuống sông, do đó toàn bộ cơ thể của chàng đều là mình đồng da sắt, duy nhất chỉ còn có gót chân vẫn là của người trần yếu ớt, chưa kịp tôi luyện. Ngoài sức mạnh phi thường của dòng máu đang chảy có một nửa là Thần linh, Asin còn rèn luyện về các kỹ năng ở ngoài đấu trường. Chàng còn được rút ống xương chân và thay vào đó là xương của người khổng lồ để biến thành người chạy nhanh nhất Hành tinh. Bên cạnh đó Achilles còn được thay gan sư tử và tim của gấu để giúp chàng trở thành người quả cảm. Nhưng chính khả năng phi thường và sự kiêu ngạo của Achilles lại là con dao hai lưỡi. Chính chàng đã khiến cho Thần linh nổi giận. Trong trận chiến, do được thần Apollo tiết lộ điểm yếu của Achilles nên hoàng tử Paris (con trai của vua Priam của thành Troy) đã nhắm mũi tên độc vào gót chân Achilles mà bắn. Bị mũi tên thần tốc của hoàng tử Paris nhắm trúng gót chân của người phạm. Cái chết của Achilles trong trận chiến thành Troy chính là nguồn gốc của câu thành ngữ "gót chân Achilles " mà người ta dùng phổ biến ngày nay để chỉ điểm yếu chí mạng của một người và đừng như vẫn luôn là bài học cảnh tỉnh cho hậu thế, để không ai ngủ quên trên chiến thắng, trong sự kiêu ngạo, đừng để sự kiêu căng dẫn đến bi kịch của mình giống như bài học ‘gót chân Achilles’ vậy.
	<u>Con ngựa thành Troy.</u> Bắt nguồn từ truyền thuyết Hy Lạp về cuộc chiến thành Troy. Người Danaan, sau một cuộc bao vây thành Troy kéo dài và không thành công, đã dùng đến một mẹo nhỏ: họ xây dựng một ngựa gỗ, bỏ mặc

	anh ta tại các bức tường của thành Troy, và chính họ giả vờ đang đi thuyền ra khỏi bờ biển của thành Troas. Vị linh mục Laocoön, khi nhìn thấy con ngựa này và biết thủ đoạn của người Danaan, đã thốt lên: "Dù nó là gì, tôi sợ người Danaan, ngay cả những người mang quà tặng!" Nhưng quân Troy, không nghe theo lời cảnh báo của Laocoon và nữ tiên tri Cassandra, đã phóng ngựa vào thành phố. Vào ban đêm, người Danaan, người trốn bên trong con ngựa, đi ra ngoài, giết lính canh, mở cổng thành, cho đồng đội của họ quay trở lại trên tàu, và do đó chiếm được thành Troy. Câu nói trích trong "Aeneid" của Virgil "Tôi sợ người Danaan, ngay cả những người mang quà đến", thường được trích dẫn nguyên văn bằng tiếng Latinh: "Timeo Danaos et dona ferentes", đã trở thành một câu châm ngôn. Thành ngữ "Con ngựa thành Troy", được dùng với nghĩa: một kế hoạch bí mật, quỷ quyệt.
Chiếc hộp Pandora	Sau cuộc chiến giữa các Titan và các Olympian, có 2 Titan không bị giam dưới Tartarus, đó là Prometheus và Epimetheus, bởi 2 ông này không tham gia vào cuộc chiến. Zeus đã giao cho 2 Titan nhiệm vụ tạo ra con người và các sinh vật sống khác trên trần gian. Prometheus lấy đất sét nặn ra con người, rồi thần Athena thổi sự sống vào. Epimetheus có nhiệm vụ trao tặng những khả năng đặc biệt cho muôn loài như sự nhanh nhẹn, tốc độ, sức mạnh, đôi cánhKhông may rằng, đến khi Prometheus tạo ra con người thì Epimetheus đã trao tặng hết các khả năng tốt cho các loài khác, chẳng còn lại gì cho loài người chúng ta. Prometheus, vì rất yêu quý con người, đã tạo hình cho con người có dáng đứng thẳng như các vị thần, và ông còn lén ăn cắp ngọn lửa của các vị thần, đem xuống cho loài người. Nhờ có lửa của Prometheus, loài người yếu đuối không còn sợ bóng tối và thú dữ, dần dần mới phát triển cho đến ngày nay. Khi biết chuyện, thần Zeus vô cùng nổi giận và quyết định trừng phạt Prometheus cùng loài người. Với Prometheus, Zeus xích ông vào ngọn núi Caucasian và ngày này sai một con chim khổng lồ đến khoét ruột gan ông, bắt Prometheus phải chịu đựng nỗi đau đớn đó hàng ngày. Về sau, chính anh hùng Heracles – con trai của Zeus, đã giết chết con chim, chặt đứt xích và giải thoát cho Prometheus. Còn đối với loài người, thần Zeus có một cách trừng phạt khác. Zeus ra lệnh cho thần thợ rèn Hephaestus nặn ra một người phụ nữ tên là Pandora. Nàng là người phụ nữ đầu tiên của loài người. Các vị thần đều trao tặng những món quà cho Pandora. Nữ thần Athena cho nàng quần áo, Aphrodite cho nàng sắc đẹp, thần Appollo cho nàng khiếu âm nhạc, thần Hermes cho nàng khả năng nói... Sau đó, thần Zeus gả Pandora cho Epimetheus và để họ sống chung với loài người. Món quà cuối cùng mà Zeus tặng cho Pandora là một chiếc hộp. Đó cũng là sự trừng phạt của Zeus. Mặc dù Prometheus đã cảnh báo Epimetheus chớ nên nhận món quà của Zeus, nhưng Epimetheus lại quá chiều lòng vợ mình – nàng

	Pandora xinh đẹp mà giữ lại món quà. Đã được căn dặn không được mở hộp ra, nhưng Pandora không chiến thắng nỗi sợ tò mò, mở nắp hộp, và mọi điều xấu xa, độc ác trong đó thoát ra. Từ đó, con người mới có những đức tính xấu như lòng tham, sự đố kỵ, giả dối, phản bội ... Chính vì vậy thành ngữ Chiếc hộp Pandora được sử dụng theo nghĩa làm hoặc bắt đầu một việc gì đó mà điều đó sẽ gây ra nhiều vấn đề không lường trước.
<i>Dọn sạch chuồng bò của Augeas</i>	Vua Augeas có một chuồng ngựa khổng lồ. Ngựa nhiều đến nỗi số lượng phân mà chúng thải ra đã kết thành một lớp dày đặc bao phủ cả vùng. Eurystheus tưởng rằng nhiệm vụ cọ phân trong chuồng ngựa sẽ làm bẽ mặt Heracles. Phải làm theo yêu cầu của Eurystheus, Hercules đã tới chỗ Vua Augeas, nói rằng sẽ dọn sạch chuồng ngựa nếu Vua cho mình một phần mười số ngựa ở đấy. Dù không tin, nhưng Vua nghĩ đây là ván cá hấp dẫn, nên đồng ý. Để có người làm chứng, Hercules yêu cầu con trai của Augeas theo sau để xem. Đầu tiên, chàng đục một lỗ lớn trên lối vào đồng gia súc, xuyên qua chuồng ngựa, rồi chàng đục tiếp một lỗ lớn đối diện cái lỗ trước. Tiếp tới, Hercules đào một con hào rộng bằng hai con sông, dẫn qua hai cái lỗ vừa đào ban nãy. Rồi chỉnh sao cho dòng sông gần đấy chảy vào trong con hào, lùa qua chuồng ngựa, đẩy tất cả phân của chúng ra ngoài. Khi công việc hoàn thành và Hercules tới lấy phần thưởng, Augeas - kẻ đã biết Eurystheus đứng sau tất cả, đã từ chối vì ông bảo ông không nhớ đã hứa như vậy. Và ông tự tin nói thêm, nếu không thích, ông sẽ mở một phiên tòa xem ai đúng ai sai. Nhưng khi Hercules cảm thấy thẩm phán đã nhận lệnh của Augeas, chàng đành gọi con trai Augeas ra. Thẩm phán thấy đúng, không biết nói sao, đành để cán cân công lí nghiêng về phía Hercules. Vua Augeas giận tái mặt, đuổi Hercules đi, trục xuất con trai. Cậu bé phải tới phương Bắc sống với dì, còn Hercules trở lại Mycenea. Trở về, thì lập tức Vua Eurystheus phán rằng, vì chàng làm việc đòi công nên nhiệm vụ này không được tính. Sau này, khi hết hạn khổ sai, Heracles đã tới trừng trị tên vua lừa đảo, giết hấn bằng mũi tên tẩm độc máu của mãng xà Hydra. Dọn sạch chuồng bò của Augias ngày nay là một điển tích trong văn học thế giới. Ý nghĩa của điển tích này là Phê phán sự lười biếng, bản thủ của con người. Chỉ một tình trạng trì trệ, hỗn độn, cần phải, hoặc đã được thanh toán xóa bỏ để đem lại sự trong sạch, trật tự, ổn định, tiến bộ. Đồng thời ca ngợi sức mạnh, trí tuệ con người có thể làm nên những điều phi thường và trong công việc, ngay cả khi làm một công việc bình thường cũng cần phải suy nghĩ, tính toán để công việc diễn ra hoàn hảo nhất.

Ngũ trên vòng nguyệt quế của mình	Trong thần thoại Hy Lạp thần Apollo được thể hiện là đội vòng nguyệt quế trên đầu, và thời Hy Lạp cổ đại thì các vòng nguyệt quế được dùng để tặng thưởng cho những người chiến thắng, cả trong những cuộc thi đấu thể thao, bao gồm cả Olympic cổ đại cũng như các cuộc thi thơ dưới sự bảo trợ của vị thần này. Một số vị hoàng đế cũng đội vòng nguyệt quế. Trong khi các vòng nguyệt quế cổ đại thường được mô tả là có hình móng ngựa thì các vòng nguyệt quế ngày nay lại thường có dạng hình tròn. Từ để chỉ người được giải thưởng trong một số ngôn ngữ nước ngoài như tiếng Anh là laureate, tiếng Nga là лауреат (từ tiếng La tinh laureatus) đều có nghĩa là đội vòng nguyệt quế Trong thành ngữ thông dụng ngày nay, vòng nguyệt quế dùng để chỉ chiến thắng. Thành ngữ "Ngũ trên vòng nguyệt quế của mình" dùng để chỉ những người dựa vào những thành công trong quá khứ để che đậy những điều kém cỏi của họ trong thời hiện tại.
---	---

Chương trình truyền hình Đường lên đỉnh Olympia:



Đây là một chương trình trò chơi truyền hình về kiến thức dành cho học sinh Trung học phổ thông (THPT) do Bộ Giáo dục và Đào tạo và Đài Truyền hình Việt Nam đồng tổ chức và sản xuất từ năm 1999.

Chương trình trò chơi truyền hình có tuổi đời dài nhất hiện còn phát sóng trên VTV3, và được giới học sinh Việt Nam rất yêu thích. Mỗi năm có 36 trận thi tuần, 12 trận thi tháng, 4 trận thi quý được phát sóng và 1 trận chung kết năm được truyền hình trực tiếp trên VTV3. Chương trình lấy tên Đường lên đỉnh Olympia với ý tưởng là 1 cuộc đua leo núi bằng kiến thức dành cho các thí sinh. Các thí sinh phải vượt qua các vòng thi để chinh phục đỉnh núi. Nơi có ngọn đê tri thức.

Nhiều người cho rằng nếu cho đó là đỉnh núi để leo lên thì phải là Đường lên đỉnh Olympus. Olympus là 1 dãy núi có đỉnh cao nhất Hy Lạp với độ cao 2.917m so với mực nước biển, nằm giữa 2 miền Macedonia và Thessaly thuộc phía Bắc Hy Lạp. Đây là nơi cư

ngụ của các vị thần trong thần thoại Hy Lạp. Olympus còn có mặt trong danh sách những ngọn núi thiêng liêng nổi tiếng nhất thế giới. Trong thần thoại Hy Lạp, núi Olympus là nhà của 12 vị thần chính trong đền bách thần (Pantheon) của người Hy Lạp.

Và dĩ nhiên thí sinh lên đỉnh núi đầu tiên sẽ được vòng nguyệt quế.



Nguồn gốc của vòng nguyệt quế; Apollo, vị thần bảo hộ của thể thao, thường được gắn với hình ảnh đội vòng nguyệt quế. Sự liên tưởng này xuất phát từ câu chuyện Apollo và Daphne trong thần thoại Hy Lạp. Apollo thường chế giễu thần tình yêu Eros (Cupid) về kỹ năng dùng cung tên vì thần chính là vị thần bảo hộ của bộ môn bắn cung. Tức giận vì bị xúc phạm, Eros đã chuẩn bị hai mũi tên, một bằng vàng một bằng bạc. Eros bắn Apollo bằng mũi tên vàng, làm cho thần yêu say đắm nữ thần nymph Daphne và bắn Daphne bằng mũi tên bạc, làm cho nàng căm hận Apollo. Apollo theo đuổi Daphne cuồng nhiệt đến mức nàng phải cầu xin sự giải thoát và rồi hóa thân thành một cây nguyệt quế.

----- **Ứng dụng kiến trúc**

Tượng thần Hy Lạp đang trở thành một trong những tác phẩm được ưa chuộng trong thời gian gần đây. Nó được trang trí rất nhiều tại các khu vực cộng đồng hoặc không gian trong nhà. Với ước muốn có được sức mạnh, trí thông minh, lòng dũng cảm của các vị thần nhiều công trình chọn các bức tượng để làm biểu tượng của mình. Mặt khác, các bức tượng thần Hy Lạp mang nét cổ điển, sang trọng phù hợp với sự hội nhập ngày càng sâu rộng của Việt Nam với thế giới.

Một số Công trình tại Việt Nam sử dụng các bức tượng các vị thần làm biểu tượng như:

Athena



Athena là một nữ thần Hy Lạp cổ đại. vị nữ thần của trí tuệ, lòng dũng cảm, cảm hứng, văn minh, luật pháp và công lý, toán học, sức mạnh, chiến lược chiến đấu, nghệ thuật, thủ công, và kỹ năng.. Athena là vị thần bảo trợ cho các đô thị. Được trang trí tại tòa nhà Hateco Chùa Láng – Đống Đa – Hà Nội

Artemis



Artemis nữ thần săn bắn, vùng đất hoang vu, động vật hoang dã, thiên nhiên, thảm thực vật, sinh nở, chăm sóc trẻ em và trinh bạch. Nữ thần săn bắn Artemis – tượng trưng cho sự thuần khiết, trong trắng như mặt trăng. Nàng đam mê săn bắn, luôn đeo trên mình cây cung vàng và những mũi tên bạc, hàng đêm vào rừng săn bắn. Điều này đã thể hiện đời sống tự nhiên hoang dã, hài hòa cùng thiên nhiên

Được sử dụng làm biểu tượng tại tòa CC Artemis Lê Trọng Tấn – Thanh Xuân - Hà Nội

Helios, Apollo, Triton

Thác Mặt trời tại đỉnh núi Chúa thuộc quần thể Sun World Ba Na Hills là cụm 40 bức tượng tượng thần Hy Lạp

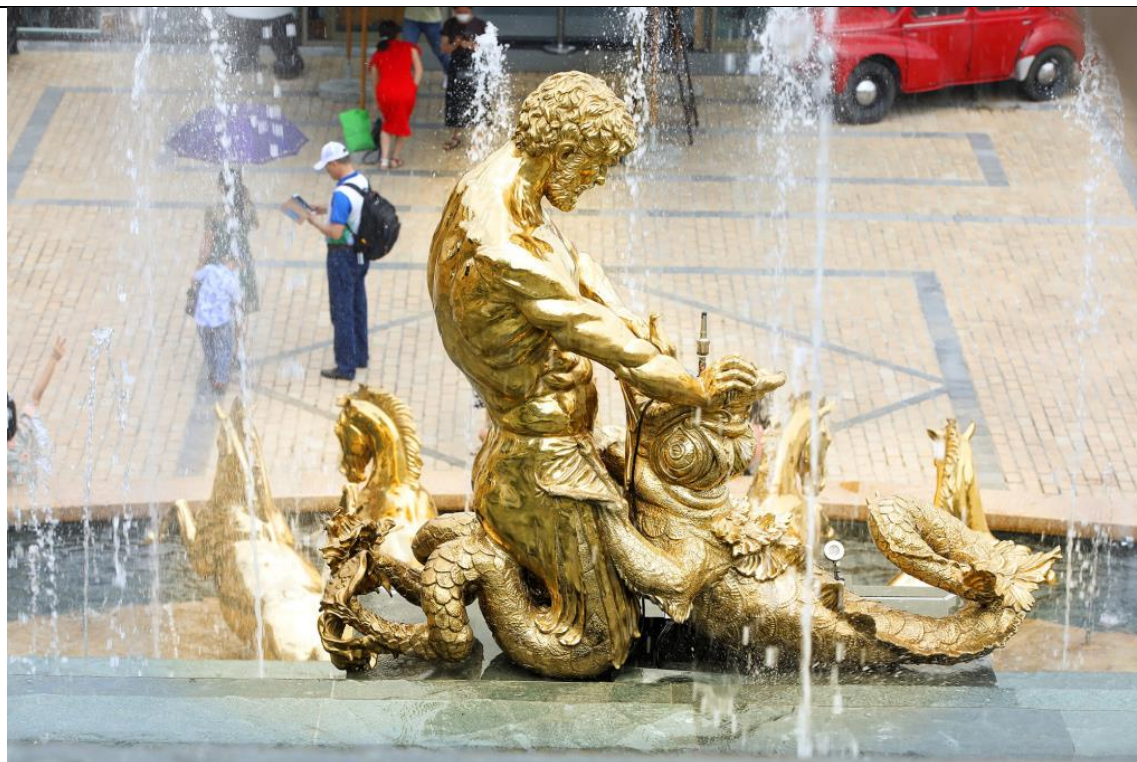
Trong đó nổi bật nhất là các tượng:
Helios



Apollo



Triton



Các thành ngữ:

Biểu tượng của ngành y, dược:



Theo truyền thuyết cổ Hy Lạp, Esculape - con trai của thần Appolon (thần Thái Dương) và Coronis, con gái vua xứ Thèbes Phlégyas - được xem là ông tổ của ngành Y dược. Esculape không những có khả năng chữa bệnh mà còn có cả biệt tài làm cho người chết sống lại.

Thần Esculape (tiếng Latin) còn có tên gọi khác là Asclépios (tiếng Hy Lạp) nhiều khả năng chào đời ở Thessalie thuộc miền Bắc Hy Lạp vào khoảng năm 1260 trước Công nguyên. Truyền thuyết cho rằng, mẹ ông qua đời khi đang còn mang thai ông và cha ông đã phải mổ lấy con ra khỏi bụng mẹ.

Vì mẹ mất nên Esculape bị đem bỏ lên núi gần thành phố Epidaure, nhờ được dê cho bú và chó canh chừng nên đã sống sót. Sau đó ít lâu, Esculape được cha mang đến cho Chiron, vị thần Nhân Mã (đầu người, hình ngựa) nuôi dạy. Do bản tính ưa quan sát và lớn lên trong khung cảnh thiên nhiên nên Esculape sớm nhận ra các loại cây cỏ có dược tính chữa bệnh hoặc có thể cải tử hoàn sinh.

Cũng theo truyền thuyết, một ngày nọ, Esculape trên đường đi thăm bạn gặp một con rắn, ông đã đưa cây gậy ra và con rắn liền bám lấy rồi bò lên quấn quanh cây gậy. Esculape thấy vậy đã cầm cây gậy đập xuống đất để giết chết con rắn. Ngay sau đó, ông lại thấy một con rắn khác bò tới cứu, miệng ngậm một loại thảo dược và sử dụng nó giúp con rắn đã chết sống lại. Từ đó, Esculape để tâm tìm kiếm các loại cây cỏ trong núi để chữa bệnh cho con người.

Thần Zeus, chúa tể của các vị thần Hy Lạp cổ đại, sợ Esculape quá tinh thông y học sẽ giúp cho loài người trở thành bất tử nên sai anh em nhà Cyclopes tạo mũi tên sấm sét để trừng phạt. Nhờ thần Apollon kêu xin, thần Zeus đã tha tội và cho Esculape tham dự vào hàng tinh tú trong chòm sao Nhân mã (Sagittaire). Từ đó, Esculape được xem như thần bổn mệnh của các thầy thuốc