

2.3. Đặc điểm cấu trúc bài học

Tuân thủ quy định ở mục 2, Điều 7 của Thông tư số 33, cấu trúc mỗi bài học trong SGK Công nghệ 6 bao gồm các thành phần cơ bản sau: *Khởi động*, *Kiến thức mới*, *Luyện tập, vận dụng*. Sau mỗi bài học là phần *Ghi nhớ*, một số bài học có thể có phần *Thế giới quanh em*, giúp HS mở rộng thêm kiến thức về chủ đề của bài học.

2.3.1. Khởi động

Về cơ bản, hoạt động này tương ứng với thành phần *Mở đầu* theo quy định của Thông tư số 33 và là sự kế thừa nội dung *Giới thiệu bài* trong SGK hiện hành. Tuy nhiên, không chỉ tạo tâm thế, dẫn ý để HS bước vào bài học mới như SGK hiện hành, mục đích chủ yếu của hoạt động này trong SGK Công nghệ 6 là tạo tình huống học tập dựa trên sự huy động kiến thức, kinh nghiệm của bản thân HS; làm bộc lộ mâu thuẫn giữa “cái đã biết” với “cái chưa biết”. Phần *Khởi động* của SGK Công nghệ 6 được thiết kế thành các câu chuyện, tình huống với hình ảnh và bóng nói, bóng nghĩ nhằm tạo ra sự hấp dẫn, lôi cuốn, tạo nhu cầu “muốn biết”, kích thích tư duy, hứng thú tìm tòi, khám phá kiến thức mới của HS; giúp sách tiếp cận thực tiễn và đi vào thực tiễn.

2.3.2. Khám phá kiến thức

Về cơ bản, hoạt động này tương ứng với thành phần *Kiến thức mới* theo quy định của Thông tư số 33 và là sự kế thừa *Hoạt động cung cấp kiến thức* trong SGK hiện hành. Tuy nhiên, SGK Công nghệ 6 không cung cấp kiến thức có sẵn cho HS như SGK hiện hành mà nội dung bài học được xây dựng theo quan điểm phát triển năng lực, học tập trải nghiệm. Mỗi nội dung kiến thức được trình bày theo trình tự hoạt động:

Giới thiệu tình huống, nêu vấn đề → Tìm hiểu lí thuyết, giải quyết vấn đề → Hình thành khái niệm (kiến thức khoa học).

Mở đầu hoạt động, sách cung cấp các hình ảnh minh họa tình huống và nêu câu hỏi, yêu cầu hành động của HS để phát hiện vấn đề. Qua đó, hình thành và phát triển năng lực đặc thù *nhận thức công nghệ*. GV tổ chức, hướng dẫn HS dựa trên các thông tin, dữ liệu từ SGK kết hợp với những kinh nghiệm thực tế của bản thân; quan sát, phân tích, tổng hợp, đánh giá các tình huống và bối cảnh trong thực tế để tự phát hiện các dấu hiệu, biểu hiện, bản chất, vai trò, giá trị, ý nghĩa,... của các vấn đề liên quan đến nội dung bài học. Qua đó, HS hình thành kiến thức, kĩ năng cần lĩnh hội trong bài học.

2.3.3. Luyện tập

Về cơ bản, hoạt động này tương ứng với thành phần *Luyện tập* theo quy định của Thông tư số 33 và là sự kế thừa thành phần *Câu hỏi* trong SGK hiện hành. Tuy nhiên, trong SGK Công nghệ 6, hoạt động *Luyện tập* không phải là những câu hỏi tái hiện kiến thức như SGK hiện hành. Hoạt động *Luyện tập* trong SGK Công nghệ 6 yêu cầu HS đọc

và hiểu được các bản vẽ, kí hiệu, quy trình kĩ thuật; đưa ra nhận xét cho một sản phẩm công nghệ hoặc xử lí tình huống dựa trên các kiến thức, kĩ năng vừa học nhằm làm sáng tỏ, củng cố và khắc sâu kiến thức, kĩ năng. Qua đó, củng cố và phát triển các năng lực đặc thù của môn học: *nhận thức công nghệ, giao tiếp công nghệ, đánh giá công nghệ*. Các bài luyện tập được xây dựng mang tính thực tế, gắn gũi với cuộc sống để HS có thể liên hệ thực tế và rút ra kinh nghiệm, gia tăng giá trị tri thức của bản thân.

2.3.4. Vận dụng

Về cơ bản, hoạt động này tương ứng với thành phần *Vận dụng* theo quy định của Thông tư số 33. Nếu so với SGK hiện hành không có nội dung *Vận dụng* trong mỗi bài học thì đây chính là điểm mới khác biệt của SGK Công nghệ 6.

Dạy học phát triển năng lực quan tâm đến việc vận dụng kiến thức đã học vào thực tế để phát triển các năng lực chung của HS như: *tự chủ và tự học, giao tiếp và hợp tác, giải quyết vấn đề và sáng tạo*. Trong SGK Công nghệ 6, hoạt động *Vận dụng* nhằm tăng cường ý thức và năng lực thường xuyên vận dụng những điều đã học để phát hiện và giải quyết các vấn đề trong thực tiễn; tăng cường hứng thú và tính sáng tạo trong ứng dụng kiến thức; thấy rõ giá trị của kiến thức đối với cuộc sống của bản thân, của gia đình và của cộng đồng.

2.3.5. Ghi nhớ

Về cơ bản, thành phần này là sự kế thừa mục *Ghi nhớ* trong SGK hiện hành. Đây là phần kết luận của bài học, thể hiện cô đọng những giá trị cốt lõi của nội dung bài học.