

BẢN MÔ TẢ NỘI DUNG CƠ BẢN CỦA SÁNG KIẾN

Tên Sáng kiến:

Xây dựng hệ thống bài tập phát triển khả năng tự học và sáng tạo của học sinh hệ trung cấp trong phần Hệ thống công cụ thiết kế, thiết kế đồ họa với Adobe Illustrator

Tác giả:

Chức vụ: Giảng viên

Đơn vị công tác: Khoa Công Nghệ Thông Tin

1. Thực trạng:

Qua quá trình giảng dạy các môn học thuộc lĩnh vực Thiết kế đồ họa, với khảo sát, đánh giá cho thấy, bên cạnh những kết quả đạt được, việc vận dụng, phát huy các phương pháp tư duy sáng tạo vào các bài tập của học sinh và sinh viên áp dụng đối với các môn thuộc hệ thống công cụ thiết kế vẫn tồn tại một số hạn chế nhất định. Trong bài viết, tác giả sẽ chỉ ra một số hạn chế, từ đó trình bày hệ thống bài tập được hướng dẫn chi tiết các bước vẽ tạo, nâng dần cách thức vận dụng hiệu quả những phương pháp tư duy sáng tạo vào giảng dạy - học tập, trong quá trình đào tạo tại trường cao đẳng Lý Tự Trọng.

Qua bài sáng kiến kinh nghiệm này, tôi muốn trình bày một hệ thống bài tập nâng dần các nhận thức về tư duy vẽ nét, tạo hình, các phương pháp sáng tạo, tăng khả năng tự học của học sinh hệ trung cấp trong phần Hệ thống công cụ thiết kế, thiết kế đồ họa với Adobe Illustrator.

2. Nội dung sáng kiến:

Sáng kiến bao gồm 03 đề mục với các đặc điểm sau:

- Nội dung là các công việc thiết thực và cần thiết trong thực tế.
- Hệ thống bài tập mẫu cho học sinh theo từng bước nâng dần tư duy
- Các yêu cầu của mỗi đề mục đều bám sát các nội dung sau:
 1. Các phương pháp tư duy sáng tạo
 2. Bài tập theo từng dạng công cụ.
 3. Thực hiện quá trình tự sáng tạo tăng cường khả năng tự học.

3. Hiệu quả mang lại:

Sáng kiến kinh nghiệm (SKKN) được thử nghiệm từ năm học 2018-2019 đối với các lớp 18C1-TKĐ1, 18T4-TKĐ1, 18T4-TKĐ2 theo hình thức kết hợp lý thuyết với thực nghiệm tại lớp.

Sau khi áp dụng hệ thống bài tập từ SKKN, học sinh sinh viên cảm thấy thoải mái và dễ tiếp nhận các kiến thức và chủ động trong môn học, các em hiểu và nắm bắt môn học có tính chiều sâu hơn. Đặc biệt, những gì đạt được do chính các em trải nghiệm tại lớp đã tiếp thêm sự yêu thích của cho lĩnh vực thiết kế.

Sáng kiến kinh nghiệm cũng nhằm bổ sung thêm vào kho kiến thức làm nguồn tư liệu cho các học sinh, đặc biệt giúp tăng hệ thống bài tập hữu ích cho môn học .

Các giảng viên có thể dùng SKKN như nguồn tài liệu tham khảo để phát triển thêm hay hệ thống bài tập tăng khả năng tư duy cho HS.

❖ Kết quả áp dụng SKKN trên một số lớp 2018-2019:

STT	Lớp	Tỷ lệ xếp giỏi	Tỷ lệ xếp loại khá	Tỷ lệ xếp TB	Tỷ lệ xếp loại TB yếu	Tỷ lệ xếp loại kém
1	18C1-TKĐ1	40%	60%	0%	0%	0%
2	18T4-TKĐ1	46%	46%	5%	3%	0%
3	18T4-TKĐ2	53%	34%	10%	3%	0%

Đánh giá phạm vi ảnh hưởng của Sáng kiến:

- ☒ Chỉ có hiệu quả trong phạm vi Đơn vị áp dụng.
- ☐ Đã được chuyển giao, nhân rộng việc áp dụng ra phạm vi sở, ngành theo chứng cứ đính kèm.
- ☐ Đã phục vụ rộng rãi người dân trên địa bàn Thành phố, hoặc đã được chuyển giao, nhân rộng việc áp dụng trên địa bàn Thành phố theo chứng cứ đính kèm.
- ☐ Đã phục vụ rộng rãi người dân tại Việt Nam, hoặc đã được chuyển giao, nhân rộng việc áp dụng tại nhiều tỉnh, thành theo chứng cứ đính kèm.

Bộ phận/Đơn vị áp dụng *Thành phố Hồ Chí Minh, ngày 20 tháng 12 năm 2019*

Người viết sáng kiến

Hồ Ngọc Chi