BỘ GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO

MĨ THUẬT 9

SÁCH GIÁO VIÊN



NHÀ XUẤT BẢN GIÁO DỤC VIỆT NAM

ĐINH GIA LÊ (Tổng Chủ biên)
ĐOÀN THỊ MỸ HƯƠNG (Chủ biên)
PHẠM DUY ANH – TRƯƠNG TRIỀU DƯƠNG

MĨ THUẬT

9

SÁCH GIÁO VIÊN

KẾT NỐI TRI THỨC
VỚI CUỘC SỐNG

NHÀ XUẤT BẢN GIÁO DỤC VIỆT NAM

QUY ƯỚC VIẾT TẮT DÙNG TRONG SÁCH

HS	học sinh
GV	giáo viên
SGK	sách giáo khoa
SGV	sách giáo viên
THCS	Trung học cơ sở
TPMT	tác phẩm mĩ thuật
SPMT	sản phẩm mĩ thuật
GDPT 2018	Giáo dục phổ thông 2018 (ban hành kèm theo Thông tư số 32/2018/TT BGDĐT ngày 26 tháng 12 năm 2018 của Bộ trưởng Bộ Giáo dục và Đào tạo)

KẾT NỐI TRI THỨC
VỚI CUỘC SỐNG

LỜI NÓI ĐẦU

SGV *Mĩ thuật 9* được biên soạn nhằm định hướng và cung cấp các thông tin hữu ích giúp GV có thể tổ chức, hướng dẫn HS thực hiện các nhiệm vụ học tập trong SGK một cách hiệu quả. Thông qua các nội dung trong cuốn sách, GV có thể hỗ trợ HS trong quá trình học tập dưới hình thức tổ chức các hoạt động dạy học. Từ đó, HS có thêm hiểu biết và nắm chắc những kiến thức, kĩ năng và dần hình thành năng lực đặc thù của môn học, đáp ứng các yêu cầu cần đạt trong Chương trình GDPT 2018 – môn Mĩ thuật dành cho HS lớp 9.

Cuốn sách gồm hai phần:

PHẦN MỘT: HƯỚNG DẪN CHUNG

Phần này gồm những vấn đề cơ bản như mục tiêu môn học, giới thiệu SGK (cấu trúc nội dung, mức độ kiến thức và cách trình bày, phương pháp dạy học, đánh giá kết quả học tập đối với môn Mĩ thuật), trong đó, có đề cập đến những điểm mới của SGK *Mĩ thuật* 9, thể hiện ở mục tiêu và được cụ thể thành các chủ đề, bài học.

PHẦN HAI: HƯỚNG DẪN DẠY HỌC CÁC BÀI CỤ THỂ

Những nội dung này được biên soạn theo cấu trúc các chủ đề, bài học trong SGK *Mĩ thuật* 9, phù hợp với trình độ của HS lớp 9 theo hướng dẫn của công văn 5512/BGDĐT, ban hành ngày 18 tháng 12 năm 2020 về tổ chức thực hiện kế hoạch giáo dục trong trường học. Trong đó, từng nội dung được cụ thể, hướng đến phát huy khả năng, kinh nghiệm của các em, qua đó giúp HS từng bước lĩnh hội kiến thức mới và tiếp cận môn Mĩ thuật theo mục tiêu phù hợp với năng lực riêng của từng em. Điều này không chỉ giúp HS hoàn thành nhiệm vụ học tập mà còn tạo hứng thú, niềm yêu thích môn học. Nội dung trong cuốn sách này là những chỉ dẫn có căn cứ, giúp GV thuận tiện trong việc tổ chức dạy học, là những định hướng, gợi ý giúp GV hướng dẫn HS tự hoàn thành nhiệm vụ học tập, cũng như giúp HS hình thành, phát triển các phẩm chất, năng lực mà Chương trình GDPT 2018 – môn Mĩ thuật đã đặt ra.

Các tác giả

MỤC LỤC

Trang

PHẦN MỘT: HƯỚNG DẪN CHUNG 5
I. Mục tiêu môn học 5
II. Giới thiệu sách giáo khoa Mĩ thuật 9 8
III. Phương pháp dạy học môn Mĩ thuật lớp 9 10
IV. Đánh giá kết quả học tập 10
V. Lưu ý chuẩn bị trước tiết học 11
PHẦN HAI: HƯỚNG DẪN DẠY HỌC CÁC BÀI CỤ THỂ 12
Chủ đề 1: Cuộc sống muôn màu (4 tiết) 12
Bài 1: Vẻ đẹp cuộc sống trong tác phẩm mĩ thuật (2 tiết) 12
Bài 2: Thiết kế phụ kiện thời trang (2 tiết) 16
Chủ đề 2: Nghệ thuật đương đại thế giới (4 tiết) 20
Bài 3: Một số trào lưu của nghệ thuật đương đại thế giới (2 tiết) 20
Bài 4: Thiết kế giá đỡ thiết bị công nghệ (2 tiết) 23
Chủ đề 3: Thiết kế mĩ thuật sách (4 tiết) 27
Bài 5: Thiết kế bìa sách (2 tiết) 27
Bài 6: Tranh minh hoạ (2 tiết) 31
Chủ đề 4: Cảm hứng trong sáng tác mĩ thuật (4 tiết) 35
Bài 7: Cảm hứng trong sáng tác hội hoạ (2 tiết) 35
Bài 8: Thiết kế hình ảnh nhận diện thương hiệu (2 tiết) 39
Chủ đề 5: Vẻ đẹp của nguyên mẫu trong thực hành, sáng tạo (4 tiết) 43
Bài 9: Tỉ lệ và hình khối của đồ vật (2 tiết) 43
Bài 10: Nguyên mẫu trong tác phẩm điêu khắc (2 tiết) 46
Chủ đề 6: Nghệ thuật múa rối (4 tiết) 50
Bài 11: Vẻ đẹp tạo hình con rối (2 tiết) 50
Bài 12: Tạo hình nhân vật múa rối nước (2 tiết) 53
Chủ đề 7: Mĩ thuật đương đại Việt Nam (4 tiết) 57
Bài 13: Khuynh hướng sáng tác mĩ thuật (2 tiết) 57
Bài 14: Thiết kế sản phẩm đồ gia dụng từ vật liệu đã qua sử dụng (2 tiết) 61
Chủ đề 8: Hướng nghiệp (4 tiết) 65
Bài 15: Ngành, nghề liên quan đến mĩ thuật ứng dụng (2 tiết) 65
Bài 16: Đặc trưng của ngành, nghề liên quan đến mĩ thuật ứng dụng (2 tiết) 68

PHẦN MỘT HƯỚNG DẪN CHUNG

I MỤC TIÊU MÔN HỌC

Ở cấp THCS, môn Mĩ thuật giúp HS tiếp tục hình thành, phát triển năng lực mĩ thuật dựa trên nền tảng kiến thức, kĩ năng mĩ thuật ở cấp Tiểu học, thông qua các hoạt động thảo luận, thực hành, trải nghiệm; phát triển năng lực giao tiếp và hợp tác, năng lực giải quyết vấn đề và sáng tạo; có ý thức kế thừa, phát huy các giá trị văn hoá, nghệ thuật truyền thống dân tộc, tiếp cận giá trị thẩm mĩ của thời đại, làm nền tảng cho việc phát triển các phẩm chất yêu nước, nhân ái, chăm chỉ, trung thực, trách nhiệm; có hiểu biết về mối quan hệ giữa mĩ thuật với đời sống, nuôi dưỡng cảm xúc thẩm mĩ và tình yêu nghệ thuật, phát triển năng lực tự chủ và tự học, có ý thức định hướng nghề nghiệp sau khi kết thúc cấp học.

Chương trình môn Mĩ thuật cấp THCS giúp HS hình thành và phát triển năng lực mĩ thuật với các hoạt động: quan sát và nhận thức thẩm mĩ, sáng tạo và ứng dụng thẩm mĩ, phân tích và đánh giá thẩm mĩ thông qua các biểu hiện sau:

Năng lực	Cấp Trung học cơ sở
QUAN SÁT VÀ NHẬN THỨC THẨM MĨ	
Quan sát thẩm mĩ	– Nhận biết được yếu tố thẩm mĩ trong đời sống. – Nhận biết được yếu tố, nguyên lí tạo hình ở đối tượng thẩm mĩ. – Nhận biết được giá trị thẩm mĩ ở sản phẩm, tác phẩm mĩ thuật, di sản văn hoá nghệ thuật.
Nhận thức thẩm mĩ	– Cảm nhận được vẻ đẹp của đối tượng thẩm mĩ. – Nhận biết được ý tưởng thẩm mĩ của sản phẩm, tác phẩm mĩ thuật. – Nhận biết được giá trị của sản phẩm, tác phẩm mĩ thuật trong đời sống. – Biết liên hệ giá trị thẩm mĩ ở sản phẩm, tác phẩm mĩ thuật, di sản văn hoá nghệ thuật với thực hành sáng tạo.

SÁNG TẠO VÀ ỨNG DỤNG THẨM MĨ	
Sáng tạo thẩm mĩ	– Nêu được ý tưởng thể hiện đối tượng thẩm mĩ. – Lựa chọn được hình thức thực hành, sáng tạo thể hiện ý tưởng thẩm mĩ. – Vận dụng được một số yếu tố, nguyên lí tạo hình trong thực hành sáng tạo. – Sử dụng được một số công cụ, thiết bị công nghệ trong thực hành sáng tạo.
Ứng dụng thẩm mĩ	– Thể hiện được tính ứng dụng của sản phẩm trong thực hành, sáng tạo. – Biết cách trưng bày, giới thiệu SPMT của cá nhân và nhóm học tập. – Vận dụng được sản phẩm, tác phẩm nghệ thuật phục vụ cho học tập và đời sống.
PHÂN TÍCH VÀ ĐÁNH GIÁ THẨM MĨ	
Phân tích thẩm mĩ	– Phân tích, chia sẻ được cảm nhận về đối tượng thẩm mĩ. – Biết cách thu thập và trình bày một số thông tin về tác giả, tác phẩm, trường phái, phong cách nghệ thuật. – Mô tả, phân tích được yếu tố, nguyên lí tạo hình ở sản phẩm, tác phẩm, phong cách, trường phái nghệ thuật trong thực hành, thảo luận và liên hệ thực tiễn.
Đánh giá thẩm mĩ	– Đánh giá được đối tượng thẩm mĩ thông qua yếu tố và nguyên lí tạo hình. – Học hỏi được kinh nghiệm thực hành sáng tạo thông qua đánh giá đối tượng thẩm mĩ.

Để đáp ứng điều này, môn Mĩ thuật lớp 9 có yêu cầu cần đạt cụ thể như sau:

Mĩ thuật tạo hình

Quan sát và nhận thức thẩm mĩ:

– Tiếp cận và cập nhật được một số trào lưu nghệ thuật đương đại.

– Nhận biết được sự hài hoà về tỉ lệ của các yếu tố tạo hình.

– Xác định được bố cục khuôn hình (cắt cảnh) trong thực hành sáng tạo.

– Biết liên tưởng cảm hứng cá nhân với ý tưởng sáng tạo.

Sáng tạo và ứng dụng thẩm mĩ:

– Vận dụng được hình ảnh từ thực tiễn đời sống vào thực hành sáng tạo.

– Mô phỏng được hình ảnh có tỉ lệ phù hợp với "nguyên mẫu".

– Thể hiện được ý tưởng bố cục sản phẩm.

– Lập được danh mục tác phẩm, nhật kí sáng tạo, lưu trữ hình ảnh.

Phân tích và đánh giá thẩm mĩ:

– Hiểu được mỗi nghệ sĩ đều có phong cách riêng; phong cách thể hiện quan điểm, tư tưởng của nghệ sĩ đó.

– Nhận thức được vai trò của nghệ sĩ (tác giả) trong sáng tạo nghệ thuật và vai trò của người xem (khán giả, công chúng) trong thưởng thức, đánh giá tác phẩm.

– Nhận định được giá trị thẩm mĩ của nghệ thuật đương đại.

– Hiểu được sự tác động của đời sống văn hoá, xã hội đến mĩ thuật.

Mĩ thuật ứng dụng

Quan sát và nhận thức thẩm mĩ:

– Hiểu được vai trò của "hình ảnh thương hiệu" trong sản phẩm, tác phẩm thiết kế.

– Cập nhật được xu hướng thẩm mĩ của thời đại và hình thành ý tưởng thiết kế.

– Nhận định được sự tác động của internet đối với thị hiếu tiêu dùng.

– Nêu được giải pháp, phác thảo phương án cho thiết kế sản phẩm.

Sáng tạo và ứng dụng thẩm mĩ:

– Lựa chọn được chi tiết có tỉ lệ phù hợp với kích thước sản phẩm.

– Tạo được sự hài hoà giữa hình và nền trên sản phẩm thiết kế.

– Vận dụng được nguyên lí của sự sắp xếp (hay còn gọi là bố cục) trong thiết kế.

– Biết ứng dụng khoa học công nghệ vào thiết kế sản phẩm.

Phân tích và đánh giá thẩm mĩ:

– Xác định, giải thích được địa điểm, không gian có thể phù hợp cho việc trưng bày sản phẩm, tác phẩm.

– Phân loại được sản phẩm thiết kế đồ hoạ, thiết kế thời trang, thiết kế công nghiệp.

– Sử dụng được thông điệp hình ảnh để giới thiệu, truyền thông sản phẩm, tác phẩm.

– Nhận định, phân tích được sự hài hoà giữa sản phẩm, tác phẩm và môi trường xung quanh.

Trong đó, nội dung các chủ đề đảm bảo tỉ lệ 40% thời lượng dành cho lĩnh vực Mĩ thuật tạo hình, 40% thời lượng dành cho lĩnh vực Mĩ thuật ứng dụng, 10% thời lượng dành cho định hướng nghề nghiệp và 10% thời lượng dành cho kiểm tra, đánh giá định kì và trưng bày sản phẩm cuối năm.

II GIỚI THIỆU SÁCH GIÁO KHOA MĨ THUẬT 9

2.1. Cấu trúc nội dung

SGK *Mĩ thuật 9* gồm 8 chủ đề và 16 bài học, bám sát theo các định hướng trong Chương trình GDPT 2018. Theo đó, thể loại trong lĩnh vực Mĩ thuật tạo hình: Lí luận và Lịch sử mĩ thuật, Hội hoạ, Đồ hoạ (tranh in), Điêu khắc. Thể loại trong lĩnh vực Mĩ thuật ứng dụng: Lí luận và Lịch sử mĩ thuật, Thiết kế công nghiệp, Thiết kế đồ hoạ, Thiết kế thời trang. Các lĩnh vực này có định hướng trong phạm vi văn hoá, xã hội, nghệ thuật hiện đại Việt Nam và thế giới. Cuốn sách gồm các phần sau:

– Hướng dẫn sử dụng sách;

– Lời nói đầu;

– Mục lục;

– 8 chủ đề và 16 bài học;

– Một số thuật ngữ dùng trong sách;

– Bảng phiên âm tên riêng nước ngoài.

2.2. Cấu trúc các bài học

Tính hệ thống của bộ sách này chính là sự thống nhất trong cấu trúc của cả bộ sách, thể hiện ở bốn hoạt động: Quan sát – Thể hiện – Thảo luận – Vận dụng. Cấu trúc này phù hợp với quá trình nhận thức của HS, cũng như GV thuận tiện trong việc kiểm soát quá trình giáo dục hiệu quả. Theo đó, SGK *Mĩ thuật 9* có những điểm nổi bật sau:

– Hấp dẫn: Hình ảnh minh hoạ có tính định hướng cho việc tổ chức các hoạt động nhận thức, thực hành của HS, tạo hứng thú, hấp dẫn khi sử dụng sách.

– Hướng đến học tập tích cực: Qua cấu trúc bài học, HS chủ động khám phá, thực hành và vận dụng kiến thức thông qua các hoạt động cụ thể.

– Kết nối – sáng tạo: Chú trọng tạo cơ hội để HS được trải nghiệm, sử dụng kiến thức, kĩ năng đã học vào cuộc sống.

– Dẫn dắt – hỗ trợ: Các hoạt động được thiết kế khoa học nhằm giúp HS dễ dàng tiếp cận kiến thức, có cơ hội hình thành và phát triển năng lực theo từng mục tiêu của bài học.

– Thuận tiện khi sử dụng: GV có đủ các dữ liệu liên quan đến chủ đề/ bài học để thiết kế kế hoạch dạy học, soạn kế hoạch bài dạy trên cơ sở kinh nghiệm, năng lực chuyên môn thông qua chuỗi hoạt động được thiết kế tường minh trong sách.

2.3. Các dạng bài trong sách và mạch kiến thức – kĩ năng

Về cơ bản, SGK *Mĩ thuật 9* được thiết kế theo hai dạng bài chính: dạng bài mĩ thuật tạo hình và dạng bài mĩ thuật ứng dụng. Cụ thể:

– Dạng bài mĩ thuật tạo hình (gồm 7 bài học: 1, 3, 7, 9, 10, 11, 13) hướng dẫn HS sử dụng các yếu tố và nguyên lí tạo hình được học để thực hiện các SPMT ở dạng 2D và 3D phù hợp với khả năng của từng em.

– Dạng bài mĩ thuật ứng dụng (gồm 7 bài học: 2, 4, 5, 6, 8, 12, 14): HS tiếp tục được tìm hiểu một số thể loại của mĩ thật ứng dụng như: thiết kế đồ hoạ, thiết kế công nghiệp, thiết kế thời trang; củng cố và nâng cao kiến thức một số yếu tố và nguyên lí tạo hình đã học ở lớp 6, 7, 8.

– Ở lĩnh vực Hướng nghiệp gồm hai bài (bài 15, 16).

Qua hai bài, HS:

+ Liệt kê được một số ngành, nghề liên quan đến mĩ thuật ứng dụng.

+ Nêu được yếu tố đặc trưng của một số ngành, nghề liên quan đến mĩ thuật ứng dụng.

+ Viết được một đoạn văn hoặc làm một video clip ngắn,... giới thiệu ngành, nghề liên quan đến mĩ thuật ứng dụng.

+ Thể hiện được kiến thức, kĩ năng liên môn thông qua sản phẩm cụ thể.

+ Hiểu được vai trò của mĩ thuật ứng dụng trong đời sống văn hoá – xã hội.

+ Nhận định được lĩnh vực chuyên ngành phù hợp với sở thích cá nhân.

Các nội dung Lí luận và Lịch sử mĩ thuật được lồng ghép trong các hoạt động thực hành và thảo luận, giới hạn trong phạm vi tìm hiểu tác giả, tác phẩm, sản phẩm, di sản văn hoá – nghệ thuật trong một số chủ đề cụ thể.

a. Mạch kiến thức, kĩ năng

Đảm bảo kiến thức, kĩ năng đã đề ra trong phạm vi, giới hạn của Chương trình GDPT 2018 – môn Mĩ thuật; chú trọng mạch kiến thức ở các lĩnh vực thuộc chuyên ngành mĩ thuật và phù hợp với thực tiễn hoạt động của HS. Các kĩ năng liên quan đến thủ công đã được học ở cấp Tiểu học được thay thế bằng các kĩ năng thiết kế sản phẩm ứng dụng: thiết kế thời trang, thiết kế đồ hoạ và thiết kế công nghiệp. Các kĩ năng này không chỉ được tạo dựng ở môn Mĩ thuật lớp 6, 7, 8 mà còn được củng cố và dần bổ sung, nâng cao theo khả năng và trình độ của lứa tuổi HS lớp 9. Theo mạch chủ đề đã biên soạn ở lớp 8, SGK *Mĩ thuật 9* cũng hướng đến sự tích hợp liên môn: tự nhiên – văn hoá – xã hội. Điều này giúp môn Mĩ thuật gần gũi hơn với HS; tạo cảm hứng, niềm yêu thích đối với môn học. Qua đó, giúp HS có thêm kiến thức về giá trị văn hoá, lịch sử mĩ thuật, góp phần trao truyền các giá trị truyền thống của nhân loại và dân tộc một cách nhẹ nhàng, gần gũi theo nội dung giáo dục phổ thông.

Như vậy, các bài học trong SGK *Mĩ thuật 9* đảm bảo mạch kiến thức và kĩ năng thông qua hoạt động thực hành tạo SPMT 2D, 3D; tìm hiểu tác giả, tác phẩm, di sản văn hoá nghệ thuật trong lĩnh vực Mĩ thuật tạo hình và thực hành sáng tạo sản phẩm thiết kế 2D, 3D trong phạm vi, giới hạn của lớp 9 theo Chương trình GDPT 2018 môn Mĩ thuật, đáp ứng được các thành phần về năng lực mĩ thuật như:

– Quan sát và nhận thức thẩm mĩ;

– Sáng tạo và ứng dụng thẩm mĩ;

– Phân tích và đánh giá thẩm mĩ.

b. Cách trình bày

Thiết kế hiện đại, sắp xếp hài hoà giữa kênh hình và kênh chữ, trong đó, ưu tiên tính hấp dẫn, dễ sử dụng. Các hình ảnh minh hoạ được lựa chọn mang tính giáo dục, thẩm mĩ, gần gũi với HS, đáp ứng tính đại trà và phân hoá. Các kiến thức đưa vào sách được truyền tải một cách khéo léo thông qua những hình ảnh trực quan sinh động, hấp dẫn, tạo hứng thú học tập, sự phong phú, đa dạng về SPMT, đồng thời, tạo niềm say mê sáng tạo cho HS khi tham gia môn học.

III PHƯƠNG PHÁP DẠY HỌC MÔN MĨ THUẬT LỚP 9

Nhằm phát triển năng lực mĩ thuật cho HS cũng như đảm bảo tính mở của chương trình, môn học đã được xác định trong Chương trình GDPT 2018 – môn Mĩ thuật, phương pháp dạy học môn Mĩ thuật là sự kết hợp giữa phương pháp dạy học truyền thống và phương pháp dạy học tích cực, giúp HS phát hiện vấn đề qua những tình huống trong học tập và cuộc sống. Từ đó, hướng đến sự hình thành và phát triển các kĩ năng, cụ thể:

– Trải nghiệm và trình bày hiểu biết thông qua tìm hiểu, khám phá các TPMT và SPMT. Không những chủ động sáng tạo và thực hiện SPMT mà còn hình thành thái độ hợp tác và chia sẻ kinh nghiệm với các thành viên trong nhóm. Biết cách trình bày, thể hiện ý kiến, quan điểm của mình về TPMT, SPMT.

– Hiểu, phân tích và diễn giải được các yếu tố tạo hình và nguyên lí tạo hình ở các mức độ khác nhau. Các kĩ năng trên là điều kiện cần và đủ để giúp HS hình thành các năng lực đặc thù của môn học, thể hiện ở các phương diện sau:

+ *Nhận biết cái đẹp: Nhận biết và bày tỏ được cảm xúc về sự vật, hiện tượng trong cuộc sống.*

+ *Phân tích, đánh giá cái đẹp: HS có thể mô tả, so sánh và nhận xét được về biểu hiện bên ngoài của đối tượng ở mức độ đơn giản.*

+ *Tạo ra cái đẹp: Mô phỏng, tái hiện được vẻ đẹp quen thuộc bằng các hình thức, công cụ, phương tiện và ngôn ngữ biểu đạt khác nhau ở mức độ đơn giản, phù hợp tâm lí lứa tuổi; có ý tưởng sử dụng kết quả học tập (SPMT)/ sáng tạo thẩm mĩ để làm đẹp cho cuộc sống hằng ngày.*

IV ĐÁNH GIÁ KẾT QUẢ HỌC TẬP

Việc đánh giá trong môn Mĩ thuật cấp THCS nói chung và ở lớp 9 nói riêng thực hiện theo Thông tư 22/2021/TT– BGDĐT.

a. Mục đích của việc đánh giá

Nhằm xác định mức độ hoàn thành nhiệm vụ rèn luyện và học tập của HS theo

yêu cầu cần đạt được quy định trong Chương trình GDPT 2018 ; cung cấp thông tin chính xác, kịp thời để HS điều chỉnh hoạt động rèn luyện và học tập, cán bộ quản lí giáo dục và GV điều chỉnh hoạt động dạy học.

b. Hình thức đánh giá

GV dùng hình thức nói hoặc viết để nhận xét việc thực hiện nhiệm vụ rèn luyện và học tập của HS; nhận xét sự tiến bộ, ưu điểm nổi bật, hạn chế chủ yếu của HS trong quá trình rèn luyện và học tập; đánh giá kết quả rèn luyện và học tập của HS.

- HS dùng hình thức nói hoặc viết để tự nhận xét về việc thực hiện nhiệm vụ rèn luyện và học tập, sự tiến bộ, ưu điểm nổi bật, hạn chế chủ yếu của bản thân.
- Cha mẹ HS, cơ quan, tổ chức, cá nhân có tham gia vào quá trình giáo dục HS cung cấp thông tin phản hồi về việc thực hiện nhiệm vụ rèn luyện và học tập của HS.

Đánh giá bằng nhận xét kết quả rèn luyện và học tập của HS được sử dụng trong đánh giá thường xuyên, đánh giá định kì thông qua các hình thức kiểm tra, đánh giá việc thực hiện nhiệm vụ rèn luyện và học tập của HS phù hợp với đặc thù của môn học.

c. Kết quả học tập của HS trong môn Mĩ thuật

- Trong một học kì, kết quả học tập mỗi môn học của HS được đánh giá theo 01 (một) trong 02 (hai) mức: Đạt, Chưa đạt.

  + *Mức Đạt: Có đủ số lần kiểm tra, đánh giá theo quy định tại Thông tư này và tất cả các lần được đánh giá mức Đạt.*

  + *Mức Chưa đạt: Các trường hợp còn lại.*

- Cả năm học, kết quả học tập mỗi môn học của HS được đánh giá theo 01 (một) trong 02 (hai) mức: Đạt, Chưa đạt.

  + *Mức Đạt: Kết quả học tập học kì II được đánh giá mức Đạt.*

  + *Mức Chưa đạt: Kết quả học tập học kì II được đánh giá mức Chưa đạt.*

V LƯU Ý CHUẨN BỊ TRƯỚC TIẾT HỌC

a. Chuẩn bị

- SGK *Mĩ thuật 9*
- *Bài tập Mĩ thuật 9* (nếu có)
- Đồ dùng học tập: bút chì, bút lông, màu sáp, đất nặn, keo dán, giấy màu, màu goát (hoặc chất liệu tương đương), vật liệu tái sử dụng/ sẵn có,…

b. Bố trí lớp học

Căn cứ vào tình hình thực tế ở địa phương, GV có thể chia lớp thành các nhóm (khoảng từ 5 – 6 HS/ nhóm) ở phòng học bình thường hay phòng học môn Mĩ thuật hoặc bố trí ngồi như các giờ học thông thường khác.

PHẦN HAI HƯỚNG DẪN DẠY HỌC CÁC BÀI CỤ THỂ

CHỦ ĐỀ 1: CUỘC SỐNG MUÔN MÀU (4 TIẾT)

BÀI 1: VẺ ĐẸP CUỘC SỐNG TRONG TÁC PHẨM MĨ THUẬT (2 TIẾT)

I MỤC TIÊU

1. Kiến thức

Nhận biết được vẻ đẹp cuộc sống trong TPMT, SPMT với các hình thức thể hiện khác nhau.

2. Năng lực

– Lựa chọn được bố cục thể hiện vẻ đẹp cuộc sống trong thực hành, sáng tạo SPMT.

– Mô phỏng được hình ảnh có tỉ lệ phù hợp với "nguyên mẫu".

3. Phẩm chất

Cảm nhận được vẻ đẹp trong cuộc sống, có ý thức giữ gìn và bảo vệ cảnh quan thiên nhiên.

II THIẾT BỊ DẠY HỌC VÀ HỌC LIỆU

– Một số hình ảnh, video clip giới thiệu về vẻ đẹp trong cuộc sống, trình chiếu trên PowerPoint cho HS quan sát.

– Hình ảnh TPMT thể hiện vẻ đẹp trong cuộc sống làm minh hoạ.

– Một số SPMT thể hiện vẻ đẹp trong cuộc sống với chất liệu khác nhau để phân tích cách thể hiện cho HS quan sát trực tiếp.

III TIẾN TRÌNH DẠY HỌC

1. Hoạt động 1: Quan sát

a. Mục tiêu

– HS nhận biết được hình ảnh vẻ đẹp cuộc sống được khai thác trong TPMT.

– HS hiểu về bố cục, hoà sắc được sắp xếp theo ý đồ của hoạ sĩ.

KẾT NỐI TRI THỨC VỚI CUỘC SỐNG

b. Nội dung

– HS tìm hiểu về một số vẻ đẹp trong cuộc sống được thể hiện trong TPMT.

– HS biết đến sự đa dạng trong cách xây dựng bố cục, lựa chọn hoà sắc.

c. Sản phẩm

Củng cố kiến thức cơ bản trong khai thác chất liệu từ cuộc sống để tìm ý tưởng trong thực hành, sáng tạo SPMT.

d. Tổ chức thực hiện

Phương án 1

– GV giao mỗi nhóm HS chuẩn bị tư liệu làm bài thuyết trình trước lớp (bằng hình thức PowerPoint hoặc diễn thuyết) về TPMT thể hiện vẻ đẹp trong cuộc sống mà nhóm yêu thích qua các gợi ý:

+ *Tên tác giả;*

+ *Tên tác phẩm;*

+ *Một số thông tin liên quan đến bố cục, hoà sắc.*

– Mỗi nhóm trình bày trong 5 phút.

– GV đánh giá theo sự tham gia của các thành viên trong nhóm.

Phương án 2

– GV hướng dẫn HS mở SGK *Mĩ thuật 9*, trang 5, 6 quan sát và tìm hiểu một số TPMT và trình bày trên cơ sở câu hỏi định hướng trong SGK.

– Mỗi nhóm sẽ trình bày về một TPMT trên cơ sở phân tích trực tiếp trên hình minh hoạ trong sách.

– GV mở rộng thêm thông tin liên quan đến cách xây dựng bố cục, lựa chọn hoà sắc trong TPMT,…

– GV chốt ý:

+ *Có nhiều cách lựa chọn phương thức thể hiện và khai thác vẻ đẹp từ cuộc sống trong sáng tạo mĩ thuật;*

+ *Mỗi cách xây dựng bố cục, lựa chọn hoà sắc đều thể hiện những phong cách sáng tạo riêng của mỗi hoạ sĩ;*

+ *Việc lựa chọn hình thức phù hợp thể hiện theo ý đồ tạo hình và khả năng thực hiện của bản thân. Mỗi hình thức thể hiện đều có ngôn ngữ riêng và tạo sự hấp dẫn về mặt thị giác.*

2. Hoạt động 2: Thể hiện

a. Mục tiêu

Rèn luyện kĩ năng khai thác vẻ đẹp từ cuộc sống trong thực hành, sáng tạo SPMT 2D, 3D.

b. Nội dung

– Tham khảo các bước gợi ý thực hiện trong SGK *Mĩ thuật 9*, trang 7.

– Thực hiện SPMT theo yêu cầu của bài học.

c. Sản phẩm

SPMT khai thác vẻ đẹp cuộc sống.

d. Tổ chức thực hiện

– GV cho HS đọc phần *Em có biết*, SGK *Mĩ thuật 9*, trang 7 để hệ thống và định hướng nội dung chính của bài học.

– GV cho HS quan sát trình tự các bước thực hiện một bức tranh phong cảnh trong SGK *Mĩ thuật 9*, trang 7.

– GV có thể cho HS xem video clip các bước vẽ/ in tranh hay làm mô hình/ tượng đã sưu tầm, chuẩn bị từ trước. Qua đó, GV hướng dẫn cách thực hiện SPMT cũng như các lưu ý để có bố cục hài hoà, cân đối; màu sắc phù hợp với nội dung chủ đề.

– Khi HS thực hành SPMT, GV gợi ý:

+ *Khai thác hình ảnh vẻ đẹp nào từ cuộc sống?*

+ *Sử dụng hình thức tạo hình gì?*

+ *Cách sắp xếp theo dạng bố cục thường gặp nào?*

+ *Màu sắc chủ đạo trong SPMT là gì?*

+ *Khi cắt cảnh, lựa chọn bố cục khuôn hình cần lưu ý điều gì?*

– Trong quá trình HS thực hiện, GV quan sát, nhắc nhở và hỗ trợ HS khi có thắc mắc.

3. Hoạt động 3: Thảo luận

a. Mục tiêu

– Củng cố kiến thức về cách khai thác hình ảnh vẻ đẹp từ cuộc sống trong thực hành, sáng tạo.

– Trình bày được ý tưởng, hình thức tạo hình sản phẩm, đưa ra được ý kiến cá nhân về chất lượng sản phẩm bản thân và sản phẩm của thành viên trong lớp.

b. Nội dung

– GV tổ chức hướng dẫn HS trình bày những ý tưởng, cách thể hiện của SPMT đã thực hiện.

– HS thảo luận nhóm (nhóm đôi, nhóm tự do,…) theo các câu hỏi gợi ý trong SGK *Mĩ thuật 9*, trang 8.

c. Sản phẩm

– Khả năng trình bày của HS về SPMT đã thực hiện.

– Củng cố tư duy khai thác vẻ đẹp từ cuộc sống trong thực hành, sáng tạo SPMT.

d. Tổ chức thực hiện

– GV cho HS thảo luận nhóm (nhóm đôi, nhóm tự do,…) theo câu hỏi trong SGK *Mĩ thuật 9*, trang 8 trước khi trình bày trước lớp về các nội dung này.

– Khi HS/ nhóm HS trình bày, GV là người định hướng, gợi mở để HS liệt kê, mô tả, trả lời được theo câu hỏi định hướng trong SGK *Mĩ thuật 9*, trang 8.

4. Hoạt động 4: Vận dụng

a. Mục tiêu

Sưu tầm, lập được danh mục tư liệu những hình ảnh đẹp từ cuộc sống theo chủ đề yêu thích.

b. Nội dung

– Căn cứ theo gợi ý, GV hướng dẫn HS sưu tầm, lập danh mục tư liệu những hình ảnh đẹp từ cuộc sống qua ghi chép, ảnh chụp, tạp chí, internet,…

– HS thực hiện yêu cầu của bài học.

c. Sản phẩm

Danh mục những hình ảnh đẹp từ cuộc sống.

d. Tổ chức thực hiện

– GV: Trong nhiều chủ đề trước, các em đã làm quen với cách tìm kiếm hình ảnh để thực hành, sáng tạo theo yêu cầu của bài học/ chủ đề. Ở phần này, chúng ta sẽ làm quen cách sưu tầm những hình ảnh đẹp từ cuộc sống, góp phần bổ sung tư liệu xây dựng bố cục về tranh đề tài.

– GV gợi mở các nội dung để HS hình thành tư duy trong cách sưu tầm hình ảnh:

+ *Việc sưu tầm có thể bằng hình thức ghi chép (kí hoạ), chụp ảnh hay tải file ảnh từ internet,…*

+ *Sắp xếp hình ảnh theo đề tài để thuận tiện khi tra cứu, sử dụng (dáng người, phong cảnh,...).*

+ *Lập danh mục, tư liệu hình ảnh theo từ khoá và lưu trữ theo thư mục để dễ dàng tra cứu, giới thiệu.*

BÀI 2: THIẾT KẾ PHỤ KIỆN THỜI TRANG (2 TIẾT)

I MỤC TIÊU

1. Kiến thức

Nhận biết được vẻ đẹp của hình ảnh, hoạ tiết, màu sắc trong thiết kế sản phẩm phụ kiện thời trang.

2. Năng lực

– Hiểu về tính liên kết, đồng bộ giữa phụ kiện và trang phục trong thiết kế thời trang.

– Vận dụng được vẻ đẹp cuộc sống vào thiết kế phụ kiện thời trang.

3. Phẩm chất

Có ý thức tìm hiểu thiết kế phụ kiện thời trang trong cuộc sống đương đại.

II THIẾT BỊ DẠY HỌC VÀ HỌC LIỆU

– Một số hình ảnh, video clip về vẻ đẹp cuộc sống được khai thác trong thiết kế phụ kiện thời trang để trình chiếu trên PowerPoint.

– Một số bản thiết kế phụ kiện thời trang khai thác vẻ đẹp từ cuộc sống giúp HS quan sát trực tiếp.

– Một số SPMT thiết kế phụ kiện thời trang khai thác vẻ đẹp cuộc sống để tham khảo.

III TIẾN TRÌNH DẠY HỌC

1. Hoạt động 1: Quan sát

a. Mục tiêu

– HS biết đến vẻ đẹp cuộc sống trong thiết kế phụ kiện thời trang.

– Thông qua phân tích một số mẫu phụ kiện thời trang, HS biết được vẻ đẹp cuộc sống có nhiều cách được khai thác trong thiết kế với nhiều hình thức khác nhau.

b. Nội dung

HS tìm hiểu về hình dáng, cấu trúc, màu sắc từ thiên nhiên có thể khai thác trong thiết kế phụ kiện thời trang.

c. Sản phẩm

Củng cố kiến thức cơ bản về cách khai thác vẻ đẹp cuộc sống trong thiết kế phụ kiện thời trang.

d. Tổ chức thực hiện

Phương án 1

– GV hướng dẫn HS mở SGK *Mĩ thuật* 9, trang 9, 10, quan sát và tìm hiểu một số sản phẩm phụ kiện thời trang và trình bày trên cơ sở câu hỏi định hướng trong SGK.

– Mỗi nhóm sẽ trình bày về một số sản phẩm trên cơ sở phân tích trực tiếp trên hình minh hoạ trong sách.

– GV mở rộng thêm thông tin liên quan đến cách lựa chọn đối tượng cần thể hiện, cách điệu (đường nét, màu sắc), thiết kế sản phẩm (lựa chọn tạo hình cấu trúc sản phẩm hay chỉ là hoa văn trang trí,…).

Phương án 2

– GV chuẩn bị một mẫu thiết kế phụ kiện thời trang phù hợp và giao cho các nhóm phân tích:

+ *Vẻ đẹp cuộc sống được khai thác thế nào? (Hình dáng, màu sắc)*

+ *Kiểu dáng, màu sắc lấy cảm hứng từ vẻ đẹp cuộc sống giúp sản phẩm tạo nên sự khác biệt, hấp dẫn như thế nào?*

– GV mời các nhóm lên trình bày ý kiến thảo luận trong nhóm.

– GV chốt ý:

+ *Có nhiều cách lựa chọn vẻ đẹp cuộc sống để tìm ý tưởng, tạo cảm hứng trong thiết kế sản phẩm thời trang, trong đó có phụ kiện thời trang;*

+ *Mỗi cách lựa chọn vẻ đẹp cuộc sống trong thiết kế đều thể hiện những phong cách sáng tạo riêng của nhà thiết kế;*

+ *Việc lựa chọn hình thức thể hiện, cách khai thác vẻ đẹp cuộc sống theo ý đồ tạo hình và khả năng thực hiện của bản thân phù hợp. Mỗi hình thức thể hiện đều có ngôn ngữ riêng và tạo sự hấp dẫn về mặt thị giác.*

2. Hoạt động 2: Thể hiện

a. Mục tiêu

– HS tìm hiểu các bước cơ bản trong thiết kế mẫu phụ kiện thời trang có khai thác vẻ đẹp cuộc sống.

– HS củng cố thêm cách thức trong thiết kế mẫu phụ kiện thời trang.

b. Nội dung

– HS tìm hiểu cách khai thác vẻ đẹp cuộc sống trong thiết kế mẫu phụ kiện thời trang.

– HS thiết kế một sản phẩm phụ kiện thời trang có khai thác vẻ đẹp cuộc sống.

c. Sản phẩm

SPMT thiết kế mẫu phụ kiện thời trang.

d. Tổ chức thực hiện

Gợi ý thiết kế một chiếc mũ khai thác vẻ đẹp cuộc sống để trang trí

– GV cho HS tìm hiểu các bước gợi ý thiết kế một chiếc mũ và khai thác vẻ đẹp cuộc sống để trang trí, *SGK Mĩ thuật 9,* trang 11.

– GV lưu ý phần gợi ý các bước thực hiện là một phương án cơ bản và còn nhiều cách thiết kế kiểu dáng mũ khác.

– GV có thể cho HS xem video clip (đã chuẩn bị hoặc sưu tầm) về thiết kế phụ kiện thời trang để HS xem, nhằm mở rộng cách thiết kế.

Thiết kế và trang trí sản phẩm phụ kiện thời trang yêu thích bằng vật liệu sẵn có

– Trước khi HS thực hiện, GV lưu ý:

+ Mời HS đọc phần Em có biết, SGK Mĩ thuật 9, trang 11 để chốt ý trong phần này.

+ Về ý tưởng: HS cần làm rõ phụ kiện thời trang định thiết kế sử dụng vào mục đích gì (sử dụng độc lập hay tô điểm cho bộ trang phục). Từ công năng mới gắn kết đến tính thẩm mĩ cho phù hợp.

+ Về cách thể hiện: Lựa chọn hình thức thiết kế và dựng mẫu phù hợp với khả năng thực hiện của bản thân. Trong quá trình dựng mẫu, cần an toàn trong sử dụng thiết bị, dụng cụ, vật liệu,...

– Trong quá trình HS thực hành, GV quan sát và hỗ trợ bằng lời nói đối với những HS còn khó khăn trong việc tìm ý tưởng, lựa chọn vật liệu,...

3. Hoạt động 3: Thảo luận

a. Mục tiêu

– Củng cố kiến thức về cách khai thác vẻ đẹp cuộc sống trong thiết kế phụ kiện thời trang qua nhận xét, đánh giá SPMT của bạn/ nhóm.

– Khả năng trình bày, bày tỏ cảm nhận của bản thân trước nhóm/ lớp.

b. Nội dung

– HS trao đổi theo các câu hỏi trong *SGK Mĩ thuật 9,* trang 12.

– HS trình bày, bày tỏ cảm nhận của bản thân về SPMT.

c. Sản phẩm

Củng cố kiến thức của bản thân và phân tích được vẻ đẹp của SPMT đã thực hiện của bạn/ nhóm.

d. Tổ chức thực hiện

– GV cho HS thảo luận về nội dung câu hỏi trong *SGK Mĩ thuật 9*, trang 12 và trình bày trước nhóm về các nội dung này.

– Trong hoạt động này, GV cần định hướng, gợi mở để HS nói lên được hiểu biết của mình về việc thực hiện SPMT, từ xây dựng ý tưởng đến bản vẽ thiết kế trong tạo dáng mẫu phụ kiện thời trang.

4. Hoạt động 4: Vận dụng

a. Mục tiêu

Giúp HS sử dụng kiến thức, kĩ năng đã học để truyền thông về vẻ đẹp, sự cần thiết của phụ kiện thời trang trong cuộc sống.

b. Nội dung

Viết một đoạn văn khoảng 5 – 10 câu giới thiệu vẻ đẹp, sự cần thiết của phụ kiện thời trang trong cuộc sống.

c. Sản phẩm

Một đoạn văn giới thiệu phụ kiện thời trang từ 5 – 10 câu.

d. Tổ chức thực hiện

Căn cứ vào thời gian hoàn thành 3 hoạt động trên mà GV cho HS thực hiện SPMT ở lớp hay ở nhà theo các lưu ý sau:

– Vẻ đẹp của phụ kiện thời trang được thể hiện qua các yếu tố nào? (kiểu dáng, công năng, tính trang trí,...)

– Sự kết hợp giữa phụ kiện thời trang và trang phục đem lại hiệu quả thế nào?

– HS có thể khai thác tư liệu hình ảnh, tài liệu tham khảo từ các nguồn khác nhau như báo, tạp chí, internet để viết đoạn văn.

KẾT NỐI TRI THỨC VỚI CUỘC SỐNG

CHỦ ĐỀ 2: NGHỆ THUẬT ĐƯƠNG ĐẠI THẾ GIỚI (4 TIẾT)

BÀI 3: MỘT SỐ TRÀO LƯU CỦA NGHỆ THUẬT ĐƯƠNG ĐẠI THẾ GIỚI (2 TIẾT)

I MỤC TIÊU

1. Kiến thức

Nhận biết được một số trào lưu nghệ thuật đương đại trên thế giới.

2. Năng lực

– Hiểu được đặc điểm sáng tạo của một số trào lưu nghệ thuật đương đại trên thế giới.

– Sáng tạo được SPMT theo trào lưu nghệ thuật đương đại trên thế giới được yêu thích.

3. Phẩm chất

Có ý thức tìm hiểu tinh hoa mĩ thuật thế giới trong cuộc sống và học tập.

II THIẾT BỊ DẠY HỌC VÀ HỌC LIỆU

– Một số hình ảnh, video clip thể hiện về trào lưu nghệ thuật đương đại trên thế giới để trình chiếu trên PowerPoint cho HS quan sát.

– Hình ảnh TPMT nghệ thuật đương đại của một số nghệ sĩ để minh hoạ trực quan cho HS.

III TIẾN TRÌNH DẠY HỌC

1. Hoạt động 1: Quan sát

a. Mục tiêu

– Biết đến tên gọi của một số trào lưu nghệ thuật đương đại trên thế giới.

– Biết đến một số nghệ sĩ thực hành tiêu biểu của nghệ thuật đương đại trên thế giới.

– Biết đến ý nghĩa và thông điệp của một số tác phẩm nghệ thuật đương đại trên thế giới.

b. Nội dung

Tìm hiểu một số kiến thức về nghệ thuật đương đại trên thế giới.

c. Sản phẩm

Hiểu biết ban đầu về kiến thức, một số trào lưu của nghệ thuật đương đại trên thế giới.

d. Tổ chức thực hiện

Phương án 1

– GV giao mỗi nhóm HS chuẩn bị tư liệu, sưu tầm hình ảnh liên quan đến một số trào lưu nghệ thuật đương đại để trình bày trước lớp (bằng hình thức PowerPoint hoặc diễn thuyết), trong đó lưu ý:

+ *Mỗi nhóm có thể sử dụng hình minh hoạ trong SGK Mĩ thuật 9, trang 14, hoặc hình ảnh khác có nội dung liên quan.*

+ *Việc trình bày khái quát về nghệ thuật đương đại theo một số gợi ý sau:*

- Tên tác phẩm, nghệ sĩ tiêu biểu.
- Điều gì giúp nhận biết đây là trào lưu của nghệ thuật đương đại trên thế giới?
- Chủ đề trong thực hành nghệ thuật đương đại trên thế giới có đặc điểm gì?

– Mỗi nhóm trình bày trong 5 phút.

– GV đánh giá theo sự tham gia của các thành viên trong nhóm.

Phương án 2

GV hướng dẫn từng nhóm HS trao đổi về các nội dung trong SGK *Mĩ thuật 9*, trang 14. Qua đó, GV nhấn mạnh đến một số đặc điểm của nghệ thuật đương đại trên thế giới. Sau đó, GV giao HS về tìm hiểu, sưu tầm một số hình ảnh thể hiện rõ đặc điểm này.

2. Hoạt động 2: Thể hiện

a. Mục tiêu

– HS biết cách thể hiện một dạng thức thực hành của nghệ thuật đương đại trên thế giới ở mức độ đơn giản.

– HS lựa chọn được chủ đề và hình thức thể hiện theo một trào lưu nghệ thuật đương đại trên thế giới yêu thích.

b. Nội dung

– HS tham khảo các bước gợi ý thực hiện phác thảo và thực hành thể hiện về chủ đề *Vấn nạn phá rừng* trong SGK *Mĩ thuật 9*, trang 15.

– HS lựa chọn được một chủ đề và hình thức thể hiện theo một trào lưu nghệ thuật đương đại trên thế giới yêu thích.

KẾT NỐI TRI THỨC VỚI CUỘC SỐNG

c. Sản phẩm

Thực hành một dạng thức thực hành của nghệ thuật đương đại trên thế giới ở mức độ đơn giản.

d. Tổ chức thực hiện

– GV cho HS tìm hiểu về cách thực hành theo thể loại nghệ thuật trình diễn, SGK *Mĩ thuật 9*, trang 15.

– GV có thể gợi ý cho HS xem thêm video clip về cách thực hành theo trào lưu khác của nghệ thuật đương đại trên thế giới.

– GV có thể gợi ý cho HS thảo luận theo nhóm để hiểu hơn về cách thực hành trong nghệ thuật đương đại trên thế giới.

– Trước khi HS lựa chọn được chủ đề và thực hành, GV gợi ý:

+ *Về lựa chọn chủ đề;*

+ *Về lựa chọn vật liệu;*

+ *Về lựa chọn hình thức thực hành.*

– GV khuyến khích HS thực hiện nhiệm vụ ở phần này theo hình thức nhóm và trao đổi, hỗ trợ khi cần thiết.

3. Hoạt động 3: Thảo luận

a. Mục tiêu

– Củng cố kiến thức về trào lưu nghệ thuật đương đại trên thế giới.

– Có kiến thức, kĩ năng khi xem và bày tỏ cảm nhận của bản thân về hình thức thực hành của một số trào lưu nghệ thuật đương đại trên thế giới.

b. Nội dung

GV hướng dẫn HS quan sát SPMT và nhận xét theo câu hỏi gợi ý trong SGK *Mĩ thuật 9*, trang 16.

c. Sản phẩm

Cảm nhận của bản thân về sản phẩm thực hành của một số trào lưu nghệ thuật đương đại trên thế giới.

d. Tổ chức thực hiện

– GV cho HS thảo luận về nội dung câu hỏi trong SGK *Mĩ thuật 9*, trang 16 và trình bày trước nhóm về các nội dung này.

– Trong hoạt động này, GV cần gợi mở để HS nói lên được ý tưởng, khó khăn/thuận lợi trong quá trình thực hiện SPMT, qua đó chia sẻ những kinh nghiệm, giải pháp khi thực hiện những sản phẩm liên quan.

– Phần nêu ý tưởng, truyền tải thông điệp là đặc trưng của nghệ thuật đương đại trên thế giới nên GV cần làm rõ để tránh nhầm lẫn giữa hình thức thực hành của nghệ thuật đương đại với thực hiện SPMT ở các chủ đề khác.

4. Hoạt động 4: Vận dụng

a. Mục tiêu

Giúp HS gắn kết kiến thức, kĩ năng đã học qua việc sưu tầm một số hình ảnh tác phẩm của trào lưu nghệ thuật đương đại trong nước và trên thế giới.

b. Nội dung

Sưu tầm một số hình ảnh về tác phẩm của một số trào lưu nghệ thuật đương đại trong nước và trên thế giới.

c. Sản phẩm

Danh mục hình ảnh một số tác phẩm của một số trào lưu nghệ thuật đương đại trong nước và trên thế giới.

d. Tổ chức thực hiện

Căn cứ theo thời gian hoàn thành 3 hoạt động trên mà GV cho HS thực hiện nhiệm vụ học tập ở lớp hay ở nhà theo các lưu ý sau:

– Xác định trào lưu nghệ thuật đương đại cần sưu tầm tư liệu hình ảnh tác phẩm;

– Xác định từ khoá và tìm kiếm trên các nguồn khác nhau như: sách, báo, tạp chí, internet,…

– Lựa chọn hình ảnh tác phẩm/ tác giả tiêu biểu và thiết lập danh mục theo loại hình, chủ đề, thông điệp,…

– Ghi chú và lưu ý để thuận tiện khi tìm kiếm thông tin,…

BÀI 4: THIẾT KẾ GIÁ ĐỠ THIẾT BỊ CÔNG NGHỆ (2 TIẾT)

I MỤC TIÊU

1. Kiến thức

Biết được một số kiểu dáng giá đỡ thiết bị công nghệ (điện thoại, máy tính bảng,...).

2. Năng lực

– Hình thành ý tưởng trong thiết kế sản phẩm giá đỡ thiết bị công nghệ.

– Vận dụng được kiến thức thiết kế, tạo dáng sản phẩm trong thực hành, sáng tạo giá đỡ thiết bị công nghệ.

KẾT NỐI TRI THỨC VỚI CUỘC SỐNG

3. Phẩm chất

Yêu thích và có ý thức tìm hiểu về lĩnh vực thiết kế để vận dụng vào cuộc sống.

II THIẾT BỊ DẠY HỌC VÀ HỌC LIỆU

– Một số hình ảnh kiểu dáng giá đỡ thiết bị công nghệ; video clip thể hiện quá trình thiết kế, trang trí sản phẩm giá đỡ thiết bị công nghệ để trình chiếu trên PowerPoint cho HS quan sát.

– Hình ảnh sản phẩm thiết kế giá đỡ thiết bị công nghệ để minh hoạ trực quan với HS.

III TIẾN TRÌNH DẠY HỌC

1. Hoạt động 1: Quan sát

a. Mục tiêu

– Biết đến một số kiểu dáng của giá đỡ thiết bị công nghệ.

– Tìm hiểu một số bản vẽ thiết kế kiểu dáng giá đỡ thiết bị công nghệ.

b. Nội dung

HS tìm hiểu một số thông tin về thiết kế kiểu dáng giá đỡ thiết bị công nghệ.

c. Sản phẩm

Hiểu biết ban đầu về thiết kế kiểu dáng giá đỡ thiết bị công nghệ.

d. Tổ chức thực hiện

Phương án 1

– GV giao mỗi nhóm HS chuẩn bị tư liệu, sưu tầm một số hình ảnh liên quan đến kiểu dáng giá đỡ thiết bị công nghệ để giới thiệu trước lớp (bằng hình thức PowerPoint hoặc diễn thuyết), trong đó lưu ý:

+ *Ý tưởng;*

+ *Kiểu dáng (cấu trúc, kích thước);*

+ *Màu sắc.*

– Mỗi nhóm trình bày trong 5 phút.

– GV đánh giá theo sự tham gia của các thành viên trong nhóm.

Phương án 2

– GV hướng dẫn từng nhóm HS trao đổi về các nội dung trong SGK *Mĩ thuật 9*, trang 18. Qua đó, GV nhấn mạnh đến một số đặc điểm trong thiết kế giá đỡ thiết bị công nghệ như: thuận tiện, chắc chắn khi sử dụng thông qua kiểu dáng cũng như sự hấp dẫn thể hiện ở ý tưởng, màu sắc,...

2. Hoạt động 2: Thể hiện

a. Mục tiêu

– HS biết cách thiết kế, thể hiện SPMT giá đỡ điện thoại từ vật liệu sẵn có.

– HS thiết kế được SPMT giá đỡ thiết bị công nghệ từ vật liệu sẵn có.

b. Nội dung

– HS tham khảo các bước gợi ý thực hiện phác thảo và thực hành thể hiện SPMT giá đỡ điện thoại từ vật liệu tái sử dụng trong SGK *Mĩ thuật 9*, trang 19.

– HS lựa chọn một loại sản phẩm thiết bị công nghệ và thiết kế từ vật liệu sẵn có.

c. Sản phẩm

Sản phẩm thiết kế giá đỡ điện thoại ở mức độ đơn giản.

d. Tổ chức thực hiện

– GV cho HS tìm hiểu về cách thực hiện SPMT giá đỡ điện thoại từ vật liệu như dây đồng, dây dù trong SGK *Mĩ thuật 9*, trang 19.

– GV có thể gợi ý cho HS xem thêm video clip về cách thực hiện SPMT giá đỡ thiết bị công nghệ từ vật liệu sẵn có.

– GV có thể gợi ý cho HS thảo luận theo nhóm để hiểu hơn về đặc điểm trong thiết kế loại sản phẩm này.

– Trước khi HS lựa chọn được chủ đề và thực hành, GV gợi ý:

+ *Về lựa chọn thiết bị công nghệ cần làm giá đỡ;*

+ *Về ý tưởng;*

+ *Về lựa chọn vật liệu;*

+ *Về các bước tiến hành.*

– GV khuyến khích HS thực hiện nhiệm vụ ở phần này theo hình thức nhóm và trao đổi, hỗ trợ khi cần thiết.

3. Hoạt động 3: Thảo luận

a. Mục tiêu

Củng cố kiến thức về thiết kế giá đỡ thiết bị công nghệ.

b. Nội dung

GV hướng dẫn HS quan sát SPMT giá đỡ thiết bị công nghệ và nhận xét theo câu hỏi gợi ý trong SGK *Mĩ thuật 9*, trang 20.

c. Sản phẩm

Hiểu biết của bản thân về sản phẩm giá đỡ thiết bị công nghệ.

d. Tổ chức thực hiện

– GV cho HS thảo luận về nội dung câu hỏi trong SGK *Mĩ thuật 9*, trang 20 và trình bày trước nhóm về các nội dung này.

– Trong hoạt động này, GV cần gợi mở để HS nói lên được ý tưởng, khó khăn/ thuận lợi trong quá trình thực hiện SPMT giá đỡ thiết bị công nghệ, qua đó chia sẻ những kinh nghiệm, giải pháp khi thực hiện những sản phẩm liên quan.

– Phần trao đổi làm rõ đặc điểm trong thiết kế sản phẩm ứng dụng như ở trong bài này, GV cần làm rõ mối quan hệ giữa tính thẩm mĩ và công năng sử dụng để HS có mối liên hệ với sản phẩm thuộc lĩnh vực thiết kế công nghiệp trong cuộc sống.

4. Hoạt động 4: Vận dụng

a. Mục tiêu

Giúp HS gắn kết kiến thức, kĩ năng đã học để xây dựng dự án học tập thiết kế và thực hiện một số SPMT từ vật liệu sẵn có.

b. Nội dung

Xây dựng dự án học tập gắn kết với bài học.

c. Sản phẩm

Dự án học tập thiết kế và thực hiện một số SPMT từ vật liệu sẵn có.

d. Tổ chức thực hiện

Căn cứ theo thời gian hoàn thành 3 hoạt động trên mà GV cho HS thực hiện nhiệm vụ học tập ở lớp hay ở nhà theo các lưu ý sau:

– Lựa chọn lĩnh vực thiết kế (Thiết kế đồ hoạ, Thiết kế thời trang, Thiết kế công nghiệp,…);

– Xác định vật liệu sẵn có trong thực hành, sáng tạo,…

– Phân công nhiệm vụ các thành viên trong dự án,…

– Xác lập mục tiêu của dự án (đạt được SPMT gì?).

– Xác định mục đích của dự án (để làm gì?).

CHỦ ĐỀ 3: THIẾT KẾ MĨ THUẬT SÁCH (4 TIẾT)

BÀI 5: THIẾT KẾ BÌA SÁCH (2 TIẾT)

I MỤC TIÊU

1. Kiến thức

Nhận biết được các thành phần cơ bản của một bìa sách.

2. Năng lực

– Hiểu được yêu cầu cơ bản về phương pháp thiết kế bìa sách.

– Vận dụng được kiến thức bố cục, màu sắc, nghệ thuật chữ trong thiết kế bìa sách.

3. Phẩm chất

Có hiểu biết và yêu thích lĩnh vực thiết kế bìa sách.

II THIẾT BỊ DẠY HỌC VÀ HỌC LIỆU

– Một số hình ảnh, video clip, PowerPoint giới thiệu về các bước sáng tác, thiết kế bìa sách.

– Bìa sách, truyện, sản phẩm trực quan nổi tiếng có thiết kế đẹp cho HS quan sát trực tiếp.

KẾT NỐI TRI THỨC VỚI CUỘC SỐNG

III TIẾN TRÌNH DẠY HỌC

1. Hoạt động 1: Quan sát

a. Mục tiêu

– Nhận biết về một số thông tin trong thiết kế bìa sách (tên tác giả, tên sách, phần minh hoạ, logo và tên nhà xuất bản,...).

– Củng cố kĩ năng quan sát, tư duy hình ảnh, thu thập thông tin, dữ liệu liên quan đến thiết kế bìa sách.

b. Nội dung

– Tìm hiểu một số thông tin liên quan đến thiết kế bìa sách.

– Nhận biết được thể loại sách và hình thức thiết kế bìa sách.

c. Sản phẩm

Có kiến thức về thiết kế bìa sách (bố cục, hình ảnh minh hoạ, màu sắc,…).

d. Tổ chức thực hiện

Phương án 1

– GV hướng dẫn HS mở SGK *Mĩ thuật 9*, trang 21 quan sát và tìm hiểu theo câu hỏi định hướng.

– GV mở rộng thêm kiến thức về bố cục, thể loại, màu sắc, nội dung đặc trưng trong thiết kế bìa sách.

– GV mời HS phân tích, thảo luận phần cuối SGK *Mĩ thuật 9*, trang 22 để củng cố, hệ thống lại kiến thức về thiết kế bìa sách.

Phương án 2

– GV trình chiếu một video clip trong đó có giới thiệu về cấu trúc, thông tin phải có trên bìa sách,...

– Các nhóm HS thảo luận trong khoảng thời gian 3 phút để tìm hiểu về thông tin có trên bìa sách, hình thức thiết kế theo câu hỏi định hướng trong SGK *Mĩ thuật 9*, trang 21.

– Các nhóm HS đưa ra được kết luận về thể loại, hình thức thiết kế, thông tin cần có trong thiết kế bìa sách.

– GV đánh giá phần đáp án của các nhóm (góp ý, mở rộng kiến thức).

– GV mời HS trao đổi phần cuối SGK *Mĩ thuật 9*, trang 22 để hệ thống lại kiến thức về thiết kế bìa sách.

– GV tổng hợp, chốt lại kiến thức liên quan đến thiết kế bìa sách.

2. Hoạt động 2: Thể hiện

a. Mục tiêu

– Biết được các bước cơ bản trong thiết kế bìa sách trên phần mềm thiết kế thông dụng.

– Lựa chọn một tác phẩm văn học và thiết kế được bìa sách theo hình thức thể hiện yêu thích.

b. Nội dung

– Tham khảo các bước thiết kế bìa sách trên phần mềm thiết kế thông dụng trong SGK *Mĩ thuật 9*, trang 23.

– Thực hiện thiết kế được bìa sách với kiến thức đã có (ý tưởng, hình minh hoạ, kết hợp hình minh hoạ với phần chữ thể hiện thông tin của cuốn sách).

c. Sản phẩm

SPMT thiết kế bìa sách với tạo hình, bố cục của riêng mình.

d. Tổ chức thực hiện

Trước khi thực hành thể hiện thiết kế bìa sách, HS tìm hiểu các bước thực hiện:

– GV cho HS quan sát trình tự các bước thực hiện thiết kế bìa sách bằng hình ảnh trong SGK *Mĩ thuật 9*, trang 23 (nếu cơ sở vật chất nhà trường chưa có điều kiện thực hiện thiết kế trên phần mềm, GV phân tích hình minh hoạ theo cách thực hiện bằng vẽ tay).

– GV có thể cho HS xem video clip, hoặc giáo cụ trực quan các bước tiến hành thiết kế bìa sách thông qua phần mềm, trong đó GV lưu ý đến cách bố cục, sử dụng hình vẽ, màu sắc để sản phẩm thiết kế bìa sách đạt được hiệu quả về mặt thẩm mĩ. GV cũng lưu ý việc vẽ tay hay trên phần mềm chỉ là sự lựa chọn phương tiện để thực hiện.

– Khi HS thực hành SPMT, GV gợi ý:

+ *Lựa chọn hình ảnh minh hoạ: GV hướng dẫn HS lựa chọn hình minh hoạ đơn giản nhưng phải nổi bật được đặc trưng của tác phẩm văn học và năng lực của từng nhóm HS (Ví dụ: Với nhóm chắc về hình có thể gợi ý thêm không gian, các yếu tố phụ trợ để bài vẽ có sự phong phú về tạo hình. Với nhóm hình, màu còn hạn chế thì khuyến khích sử dụng các hình đơn giản, tránh tình trạng không quán xuyến được không gian, cách thể hiện).*

+ *Chữ: Lựa chọn các dạng chữ đơn giản, không rườm rà để hạn chế sa đà vào chi tiết (sử dụng chữ có độ dày, có thể dùng thước).*

+ *Màu sắc: Sử dụng màu sắc phù hợp với nội dung của sách mà HS cần thể hiện minh hoạ.*

– Trong quá trình HS thực hiện, GV quan sát, nhắc nhở và hỗ trợ HS khi có thắc mắc.

3. Hoạt động 3: Thảo luận

a. Mục tiêu

– Củng cố kiến thức về thiết kế bìa sách.

– Trình bày được ý tưởng, hình thức tạo hình sản phẩm, đưa ra được ý kiến cá nhân về chất lượng sản phẩm của bản thân và sản phẩm của các thành viên trong lớp.

b. Nội dung

– GV tổ chức hướng dẫn HS trình bày những ý tưởng, cách thể hiện, hình thức lựa chọn trong xây dựng bố cục,… của sản phẩm thiết kế bìa sách.

– HS thảo luận nhóm (nhóm đôi, nhóm tự do,…) theo các câu hỏi gợi ý trong SGK *Mĩ thuật 9*, trang 24.

c. Sản phẩm

Khả năng trình bày của HS về SPMT thiết kế bìa sách đã thực hiện.

d. Tổ chức thực hiện

– GV cho HS thảo luận nhóm (nhóm đôi, nhóm tự do,…) theo câu hỏi trong SGK *Mĩ thuật 9*, trang 24 trước khi trình bày trước lớp về các nội dung này.

– Trong phần này, GV là người định hướng, gợi mở, tổng kết kiến thức để HS liệt kê, mô tả được quá trình thực hiện SPMT thiết kế bìa sách.

– GV có thể mở rộng thêm kiến thức về thiết kế bìa sách trong giai đoạn hiện nay khi công nghệ phát triển có thể thiết kế trên các phần mềm trên điện thoại, máy tính bảng, máy tính,…

4. Hoạt động 4: Vận dụng

a. Mục tiêu

Lập được kế hoạch sưu tầm sách có thiết kế bìa đẹp để làm triển lãm trong nhà trường, với mục đích lan toả văn hoá đọc đến với mọi người.

b. Nội dung

GV hướng dẫn, gợi ý HS lên kế hoạch sưu tầm sách có thiết kế bìa đẹp để làm triển lãm trong nhà trường.

c. Sản phẩm

Bộ sưu tầm sách có thiết kế bìa đẹp.

d. Tổ chức thực hiện

– Ở phần này có 2 nội dung cần lưu ý:

+ *Sưu tầm sách có thiết kế bìa đẹp;*

+ *Tổ chức triển lãm (vào thời điểm phù hợp) với mục đích lan toả văn hoá đọc đến với mọi người.*

– Trong phần sưu tầm sách có thiết kế bìa đẹp, GV có thể giới thiệu cách sưu tầm hình ảnh bìa sách có thiết kế đẹp trong nước và thế giới thông qua công cụ tìm kiếm trên internet. Việc sưu tầm hình ảnh này nên theo thể loại sách hay hình thức thiết kế,...

KẾT NỐI TRI THỨC VỚI CUỘC SỐNG

– Trong phần xây dựng kế hoạch tổ chức triển lãm, GV gợi ý một số nội dung để HS hình dung được việc tổ chức triển lãm trong nhà trường như:

+ Chuẩn bị lựa chọn hình thức: địa điểm, thời gian, cách thức trưng bày phù hợp,...

+ Lựa chọn các bộ sưu tập bìa sách để trưng bày (thể loại, hình thức,...).

+ Trưng bày (trong nhà/ ngoài trời; trực tiếp/ trực tuyến).

BÀI 6: TRANH MINH HOẠ (2 TIẾT)

I MỤC TIÊU

1. Kiến thức

Hiểu được vai trò của tranh minh hoạ trong thể hiện nội dung sách.

2. Năng lực

– Biết chuyển thể từ hình tượng văn học sang hình tượng tạo hình trong tranh minh hoạ.

– Vẽ tranh minh hoạ thể hiện được nội dung phù hợp thể loại sách.

3. Phẩm chất

Có hiểu biết và yêu thích thể loại tranh minh hoạ.

II THIẾT BỊ DẠY HỌC VÀ HỌC LIỆU

– Một số hình ảnh tranh minh hoạ có tính thẩm mĩ để trình chiếu trên PowerPoint cho HS quan sát.

– Tranh minh hoạ của HS để minh hoạ, phân tích cho HS.

III TIẾN TRÌNH DẠY HỌC

1. Hoạt động 1: Quan sát

a. Mục tiêu

– Nhận biết, có kiến thức ban đầu về tranh minh hoạ thông qua các sản phẩm.

– Củng cố kĩ năng quan sát, phân tích, tổng hợp hình thành kiến thức về tranh minh hoạ.

b. Nội dung

Phân biệt sự giống và khác nhau giữa tranh minh hoạ và thiết kế bìa sách, qua đó giúp HS:

– Tìm hiểu về yếu tố tạo hình, hình thức trình bày, màu sắc trong tranh minh hoạ.

– Hiểu được đặc trưng về màu sắc, vẻ đẹp ngôn ngữ tạo hình, trình bày chữ trong tranh minh hoạ.

c. Sản phẩm

HS hình thành kiến thức ban đầu về tranh minh hoạ và các dạng của minh hoạ truyện, tác phẩm văn học.

d. Tổ chức thực hiện

– GV hướng dẫn HS mở SGK *Mĩ thuật 9*, trang 25 – 26 và một số SPMT tranh minh hoạ (nếu có), HS quan sát và trả lời câu hỏi theo định hướng SGK *Mĩ thuật 9*, trang 25.

– GV có thể mở rộng gợi ý:

+ *Sự giống và khác nhau của thiết kế bìa sách và tranh minh hoạ là gì?*

+ *Để minh hoạ một nội dung, tác phẩm văn học, em cần lưu ý đến những yếu tố nào (lựa chọn hình ảnh, bố cục, màu sắc,...)?*

+ *Điều quan trọng để một tranh minh hoạ đẹp là gì? Vì sao?*

– GV tổng hợp, phân tích mở rộng thêm kiến thức về tranh minh hoạ, yêu cầu về hình, màu sắc, bố cục, mảng, nét,... thường được sử dụng trong tranh minh hoạ.

– GV mời HS quan sát hình ảnh trực quan các tranh minh hoạ được thực hiện với các chất liệu khác nhau (vẽ bằng tay, vẽ trên máy). GV giải đáp thắc mắc của HS.

2. Hoạt động 2: Thể hiện

a. Mục tiêu

– Lựa chọn một phân đoạn trong truyện yêu thích để vẽ tranh minh hoạ.

– HS ghi nhớ, vận dụng kiến thức tranh minh hoạ để thực hiện một SPMT tranh minh hoạ của riêng mình.

b. Nội dung

– HS tìm hiểu các bước tiến hành một tranh minh hoạ trong SGK *Mĩ thuật 9*, trang 27.

– Tham khảo các dạng tranh minh hoạ do GV chuẩn bị (nếu có).

– HS thực hiện SPMT tranh minh hoạ phù hợp với năng lực của riêng mình (có thể vẽ trên thiết bị điện tử với các phần mềm thông dụng).

c. Sản phẩm

SPMT tranh minh hoạ có sự cô đọng về hình, nổi bật nội dung cần minh hoạ.

d. Tổ chức thực hiện

– GV cho HS xem gợi ý các bước tiến hành vẽ tranh minh hoạ theo truyện cổ tích *Ăn khế trả vàng* trên phần mềm thiết kế thông dụng, SGK *Mĩ thuật 9*, trang 27. GV trả lời các thắc mắc, khó khăn gặp phải khi vẽ trên thiết bị điện tử, gợi ý phần mềm đơn giản dùng trên thiết bị điện tử (SGK *Mĩ thuật 9*, trang 23).

– Trước khi HS thể hiện minh hoạ, GV cho HS thảo luận theo nội dung ở phần *Em có biết*, SGK *Mĩ thuật 9*, trang 27.

– GV lưu ý HS một số nội dung trước khi thực hành:

+ *Lựa chọn nội dung khi minh hoạ phù hợp với lứa tuổi, không phức tạp về nội dung.*

+ *Bố cục: lựa chọn bối cảnh, nhân vật, chi tiết đặc trưng từ đó hình thành bố cục, cách thức thể hiện phù hợp nội dung cần minh hoạ (có thể lựa chọn bố cục dọc, ngang hoặc tự do).*

+ *Màu sắc: sử dụng các gam màu tươi, phù hợp với nội dung truyện, hạn chế sử dụng các màu pha, tránh nhợt nhạt,...*

+ *Tạo hình: Hình minh hoạ cần sử dụng các mảng lớn, cô đọng về hình, nổi bật nội dung của đoạn văn, truyện cần minh hoạ. Chữ sử dụng cần có sự cân nhắc về vị trí sắp xếp, tránh hiện tượng hình và chữ tranh chấp về diện tích, sắc độ sẽ gây rối mắt.*

– Trong quá trình thực hiện, GV quan sát, nhắc nhở và hỗ trợ HS khi có vướng mắc.

3. Hoạt động 3: Thảo luận

a. Mục tiêu

Củng cố, tổng hợp kiến thức về tranh minh hoạ.

b. Nội dung

GV hướng dẫn HS trưng bày SPMT tranh minh hoạ đã thực hiện và thảo luận nhóm theo các câu hỏi gợi ý trong SGK *Mĩ thuật 9*, trang 28.

c. Sản phẩm

Khả năng trình bày của HS về SPMT tranh minh hoạ đã thực hiện.

d. Tổ chức thực hiện

– GV cho HS thảo luận nhóm về những câu hỏi trong SGK *Mĩ thuật 9*, trang 28 trước khi trình bày trước lớp về các nội dung này.

KẾT NỐI TRI THỨC VỚI CUỘC SỐNG

– GV hướng dẫn, gợi mở để HS tự củng cố, tổng hợp kiến thức. HS tự rút ra được các khó khăn, thuận lợi trong quá trình thực hành vẽ tranh minh hoạ.

4. Hoạt động 4: Vận dụng

a. Mục tiêu

Sưu tầm hình ảnh tranh minh hoạ tác phẩm văn học Việt Nam (hoặc nước ngoài) yêu thích.

b. Nội dung

Sưu tầm hình ảnh tranh minh hoạ tác phẩm văn học Việt Nam (hoặc nước ngoài) yêu thích với nhiều hình thức khác nhau.

c. Sản phẩm

Bộ sưu tầm hình ảnh tranh minh hoạ tác phẩm văn học Việt Nam (hoặc nước ngoài).

d. Tổ chức thực hiện

– Căn cứ vào tình hình học tập thực tế của lớp, GV có thể cho HS thực hiện theo nhóm/ tổ, tác phẩm văn học Việt Nam/ thế giới,...

– GV gợi mở các hình thức sưu tầm hình ảnh tranh minh hoạ:

+ *Theo tác giả tranh minh hoạ;*

+ *Theo tác phẩm văn học Việt Nam hoặc thế giới;*

+ *Theo hình thức sưu tầm (từ internet, sách/ báo cũ,...);*

+ *Theo SPMT mà HS đã thực hiện.*

– GV cho HS đặt tên mỗi bộ sưu tầm hình ảnh tranh minh hoạ phù hợp với tính chất, nội dung đã có.

CHỦ ĐỀ 4: CẢM HỨNG TRONG SÁNG TÁC MĨ THUẬT (4 TIẾT)

BÀI 7: CẢM HỨNG TRONG SÁNG TÁC HỘI HOẠ (2 TIẾT)

I MỤC TIÊU

1. Kiến thức

Nhận biết được dạng cảm hứng sáng tạo trực tiếp và cảm hứng sáng tạo chủ quan trong sáng tác hội hoạ.

2. Năng lực

– Hiểu cách tạo cảm hứng trong thực hành, sáng tạo SPMT 2D.

– Vận dụng được cách tạo cảm hứng để thực hành, sáng tạo SPMT từ thực tiễn cuộc sống.

3. Phẩm chất

Có ý thức rèn luyện, nuôi dưỡng cảm xúc nghệ thuật trước vẻ đẹp thiên nhiên, cuộc sống.

II THIẾT BỊ DẠY HỌC VÀ HỌC LIỆU

– Một số hình ảnh, video clip giới thiệu về TPMT được sáng tạo qua một số cách tìm cảm hứng từ thiên nhiên, cuộc sống để trình chiếu trên PowerPoint.

– Hình ảnh TPMT khai thác hình ảnh trong thực tiễn đời sống để làm minh hoạ.

– Một số SPMT thể hiện vẻ đẹp trong thực tiễn đời sống với chất liệu khác nhau để phân tích cách thể hiện cho HS quan sát trực tiếp.

III TIẾN TRÌNH DẠY HỌC

1. Hoạt động 1: Quan sát

a. Mục tiêu

– HS nhận biết được có nhiều cách khác nhau khi tìm cảm hứng trong thực hành, sáng tạo TPMT.

– HS hiểu về cách tạo cảm hứng sáng tạo trực tiếp, cảm hứng sáng tạo chủ quan trong sáng tạo hội hoạ.

b. Nội dung

HS tìm hiểu một số cách tạo cảm hứng sáng tạo trực tiếp, cảm hứng sáng tạo chủ quan trong sáng tác hội hoạ.

c. Sản phẩm

Kiến thức cơ bản trong cách tạo cảm hứng sáng tác hội hoạ.

d. Tổ chức thực hiện

Phương án 1

– GV giao mỗi nhóm HS chuẩn bị tư liệu làm bài thuyết trình trước lớp (bằng hình thức PowerPoint hoặc diễn thuyết) về cách tạo cảm hứng trong sáng tác hội hoạ theo gợi ý:

+ *Cách tạo cảm hứng sáng tạo trực tiếp trong sáng tác hội hoạ;*

+ *Cách tạo cảm hứng sáng tạo chủ quan trong sáng tác hội hoạ.*

– Mỗi nhóm trình bày trong 5 phút.

– GV đánh giá theo sự tham gia của các thành viên trong nhóm.

Phương án 2

– GV hướng dẫn HS mở SGK *Mĩ thuật 9*, trang 29 – 30 quan sát và tìm hiểu một số TPMT và trình bày trên cơ sở câu hỏi định hướng trong SGK.

– Mỗi nhóm sẽ trình bày về một TPMT trên cơ sở phân tích trực tiếp trên hình minh hoạ trong sách.

– GV mở rộng thêm thông tin liên quan đến cách tìm ý tưởng, tạo cảm hứng trong TPMT,…

– GV chốt ý:

+ *Có nhiều cách tạo cảm hứng khi xây dựng bố cục, thể hiện theo chủ đề,… Việc dùng cách thể hiện ý tưởng, tạo cảm hứng liên quan đến kinh nghiệm, tư liệu, năng lực của mỗi cá nhân.*

+ *Trong quá trình tìm ý tưởng cần lưu ý đến kĩ năng, chất liệu tạo hình mà mỗi chúng ta có thế mạnh, tránh việc tìm ý tưởng khó thực hiện với khả năng của bản thân.*

+ *Có nhiều cách tạo cảm hứng trong thực hành, sáng tạo SPMT như cảm hứng sáng tạo trực tiếp, cảm hứng sáng tạo chủ quan, cũng như những cách tìm kiếm những thể nghiệm mới về chất liệu tạo hình, màu sắc, cách thể hiện,… Tuy nhiên, kĩ thuật hay chất liệu tạo hình chỉ là những phương tiện để thể hiện cảm xúc thẩm mĩ nên lựa chọn cách thức nào cần phù hợp với khả năng thể hiện của bản thân.*

2. Hoạt động 2: Thể hiện

a. Mục tiêu

Hình thành kĩ năng tìm ý tưởng và tạo cảm hứng trong thực hành, sáng tạo SPMT 2D, 3D.

b. Nội dung

– Tham khảo các bước gợi ý thực hiện trong SGK *Mĩ thuật 9*, trang 31.

– Thực hiện SPMT theo yêu cầu của bài học.

c. Sản phẩm

SPMT theo cách tìm cảm hứng yêu thích.

d. Tổ chức thực hiện

– GV cho HS đọc phần *Em có biết*, SGK *Mĩ thuật 9*, trang 31 để hệ thống và định hướng nội dung chính của bài học.

– GV cho HS quan sát trình tự các bước thực hiện SPMT trong SGK *Mĩ thuật 9*, trang 31.

– GV có thể cho HS xem video clip các bước thực hiện SPMT đã sưu tầm, chuẩn bị từ trước. Qua đó, GV hướng dẫn cách thực hiện SPMT cũng như các lưu ý để có bố cục hài hoà, cân đối; màu sắc phù hợp với nội dung chủ đề.

– Khi HS thực hành SPMT, GV gợi ý:

+ Cách tìm ý tưởng và tạo cảm hứng trong thực hành, sáng tạo SPMT của em là gì?

+ Cách tạo cảm hứng trong thực hành, sáng tạo SPMT của em có gặp khó khăn gì?

– Trong quá trình HS thực hiện, GV quan sát, nhắc nhở và hỗ trợ HS khi có thắc mắc.

3. Hoạt động 3: Thảo luận

a. Mục tiêu

– Củng cố kiến thức về cách tìm ý tưởng, tạo cảm hứng trong thực hành, sáng tạo SPMT.

– Trình bày được ý tưởng, tạo cảm hứng trong thực hành, sáng tạo SPMT, đưa ra được ý kiến cá nhân về SPMT thành viên trong lớp.

b. Nội dung

– GV tổ chức hướng dẫn HS trình bày những ý tưởng, cách tạo cảm hứng trong thực hành, sáng tạo SPMT đã thực hiện.

– HS thảo luận nhóm (nhóm đôi, nhóm tự do,…) theo các câu hỏi gợi ý trong SGK *Mĩ thuật 9*, trang 32.

c. Sản phẩm

– Khả năng trình bày của HS về SPMT đã thực hiện.

KẾT NỐI TRI THỨC VỚI CUỘC SỐNG

– Củng cố tư duy trong tìm ý tưởng, tạo cảm hứng từ thực tiễn cuộc sống trong thực hành, sáng tạo SPMT.

d. Tổ chức thực hiện

– GV cho HS thảo luận nhóm (nhóm đôi, nhóm tự do,…) theo câu hỏi trong SGK *Mĩ thuật 9*, trang 32 trước khi trình bày trước lớp về các nội dung này.

– Khi HS/ nhóm HS trình bày, GV là người định hướng, gợi mở để HS trả lời được theo câu hỏi định hướng trong SGK *Mĩ thuật 9*, trang 32.

4. Hoạt động 4: Vận dụng

a. Mục tiêu

Rèn luyện kĩ năng tìm cảm hứng sáng tạo nghệ thuật, hình thành thói quen quan sát, phân tích và ghi chép hình ảnh từ thực tiễn cuộc sống.

b. Nội dung

Quan sát, phân tích và ghi chép hình ảnh từ thực tiễn cuộc sống.

c. Sản phẩm

Tư duy về phân tích, ghi chép hình ảnh từ thực tiễn cuộc sống.

d. Tổ chức thực hiện

Hoạt động trên lớp:

– GV: Để chủ động tạo cảm hứng trong thực hành, sáng tạo SPMT, các em cần rèn luyện kĩ năng quan sát, phân tích và ghi chép hình ảnh từ xung quanh, từ thiên nhiên tươi đẹp cho đến sự phong phú trong cuộc sống. Ở phần này, chúng ta sẽ làm quen cách khai thác nội dung, hình ảnh trong tác phẩm văn học để thực hành, sáng tạo SPMT.

– GV gợi mở các nội dung để HS hình thành tư duy trong quan sát, phân tích và ghi chép hình ảnh từ thực tiễn cuộc sống:

+ *Quan sát: những hình ảnh đẹp từ thiên nhiên, cuộc sống; cách cắt cảnh để tìm ý tưởng, xây dựng bố cục,...*

+ *Phân tích: các yếu tố tạo hình như chấm, nét, hình, màu từ hình ảnh; cách sắp xếp hình ảnh tiền cảnh – hậu cảnh tạo không gian; hình chính – hình phụ,...*

+ *Ghi chép: ở dạng nét, phân định/ gợi mở về sắc độ,...*

Hoạt động ở nhà:

HS thực hiện quan sát, phân tích và ghi chép hình ảnh yêu thích từ thực tiễn cuộc sống và lưu lại để giúp tìm ý tưởng, tạo cảm hứng cho thực hành, sáng tạo ở các chủ đề tiếp theo.

BÀI 8: THIẾT KẾ HÌNH ẢNH NHẬN DIỆN THƯƠNG HIỆU (2 TIẾT)

I MỤC TIÊU

1. Kiến thức

Phân biệt được tín hiệu nhận biết riêng biệt của thương hiệu trên sản phẩm thiết kế.

2. Năng lực

– Hiểu được vai trò thiết kế hình ảnh nhận diện thương hiệu trong lĩnh vực thiết kế đồ hoạ.

– Vận dụng nét đẹp từ thiên nhiên, cuộc sống để tạo nên đặc điểm nhận diện thương hiệu.

3. Phẩm chất

Yêu thích và sử dụng được thông điệp hình ảnh để giới thiệu, truyền thông về sản phẩm.

II THIẾT BỊ DẠY HỌC VÀ HỌC LIỆU

– Một số hình ảnh, video clip về bộ nhận diện thương hiệu cho HS quan sát.

– Một số bản thiết kế bộ nhận diện thương hiệu lấy cảm hứng từ thiên nhiên giúp HS quan sát trực tiếp.

– Một số SPMT bộ nhận diện thương hiệu khai thác vẻ đẹp thiên nhiên để HS tham khảo.

KẾT NỐI TRI THỨC VỚI CUỘC SỐNG

III TIẾN TRÌNH DẠY HỌC

1. Hoạt động 1: Quan sát

a. Mục tiêu

– HS biết đến yếu tố nhận diện thương hiệu trên sản phẩm thiết kế.

– Thông qua phân tích một số hình ảnh nhận diện thương hiệu trên sản phẩm để hiểu về cách thiết kế hình ảnh nhận diện thương hiệu.

b. Nội dung

HS tìm hiểu về hình ảnh nhận diện thương hiệu trên sản phẩm.

c. Sản phẩm

Kiến thức cơ bản về cách thiết kế hình ảnh nhận diện thương hiệu trên sản phẩm.

d. Tổ chức thực hiện

Phương án 1

– GV hướng dẫn HS mở SGK *Mĩ thuật 9*, trang 33 – 34, quan sát và tìm hiểu một số cách thiết kế hình ảnh nhận diện thương hiệu và trình bày trên cơ sở câu hỏi định hướng trong SGK *Mĩ thuật 9*, trang 33.

– Mỗi nhóm sẽ trình bày về yếu tố nhận diện thương hiệu trên sản phẩm thiết kế trên cơ sở phân tích trực tiếp trên hình minh hoạ trong sách.

– GV mở rộng thêm thông tin liên quan đến cách lựa chọn hình ảnh cần thể hiện để nhận diện thương hiệu như: cách điệu (đường nét, màu sắc), ý tưởng từ thiên nhiên,...

Phương án 2

– GV chuẩn bị một bộ nhận diện thương hiệu phù hợp và giao cho các nhóm phân tích:

+ *Hình ảnh được khai thác như thế nào (hình dáng, màu sắc)?*

+ *Vị trí trang trí ở đâu trong bộ nhận diện thương hiệu? Điều này tạo nên sự khác biệt, hấp dẫn như thế nào?*

– GV mời các nhóm lên trình bày ý kiến thảo luận trong nhóm.

– GV chốt ý:

+ *Có nhiều cách thiết kế hình ảnh nhận diện thương hiệu trên sản phẩm như khai thác vẻ đẹp từ thiên nhiên, các hình đơn giản; hình vẽ – hình chụp,...*

+ *Mỗi cách lựa chọn hình ảnh trong thiết kế bộ nhận diện thương hiệu đều thể hiện những phong cách sáng tạo riêng của nhà thiết kế.*

+ *Việc lựa chọn hình thức thể hiện, cách khai thác hình ảnh theo ý đồ tạo hình và khả năng thực hiện của bản thân phù hợp. Mỗi hình thức thể hiện đều có ngôn ngữ riêng và tạo sự hấp dẫn về mặt thị giác.*

2. Hoạt động 2: Thể hiện

a. Mục tiêu

– HS tìm hiểu cách gợi ý trong thiết kế hình ảnh nhận diện thương hiệu trên sản phẩm.

– HS có thêm cách thức trong thiết kế hình ảnh nhận diện lớp học, lấy cảm hứng từ vẻ đẹp trong thiên nhiên.

b. Nội dung

– HS tìm hiểu cách thiết kế hình ảnh nhận diện thương hiệu trên sản phẩm.

– HS thiết kế hình ảnh nhận diện của lớp học, lấy cảm hứng từ vẻ đẹp trong thiên nhiên.

c. Sản phẩm

SPMT thiết kế hình ảnh nhận diện của lớp học lấy cảm hứng từ vẻ đẹp thiên nhiên.

d. Tổ chức thực hiện

– GV cho HS tìm hiểu cách gợi ý thiết kế hình ảnh nhận diện thương hiệu trên sản phẩm, lấy cảm hứng từ vẻ đẹp trong thiên nhiên, SGK *Mĩ thuật 9,* trang 35.

– GV lưu ý phần gợi ý cách thực hiện là một phương án cơ bản và còn nhiều cách thiết kế khác.

– GV có thể cho HS xem video clip (đã chuẩn bị hoặc sưu tầm) về thiết kế bộ nhận diện thương hiệu để HS xem, nhằm mở rộng cách thiết kế. Trong đó lưu ý:

+ *Hình ảnh nhận diện thương hiệu cần đồng bộ, thống nhất ở các sản phẩm trong bộ nhận diện thương hiệu;*

+ *Để hình ảnh nhận diện thương hiệu rõ cần sử dụng tạo hình có tính ước lệ, khái quát cao để khi xuất hiện trên sản phẩm to hay nhỏ đều thuận tiện nhận biết.*

– Trước khi HS thực hiện, GV lưu ý:

+ *Mời HS đọc phần Em có biết, SGK Mĩ thuật 9, trang 35 để chốt ý trong phần này.*

+ *Về ý tưởng: HS có thể xác định bộ nhận diện lớp học gồm những sản phẩm nào, định thiết kế sử dụng vào mục đích gì? Từ hình dáng sản phẩm mới hình thành ý tưởng thiết kế hình ảnh cho phù hợp. HS cũng có thể thiết kế hình ảnh nhận diện lớp học độc lập và đặt hình ảnh vào các sản phẩm (dự kiến).*

+ *Về cách thể hiện: Lựa chọn hình thức thiết kế phù hợp với khả năng thực hiện của bản thân. Trong quá trình thiết kế, cần lưu ý yếu tố kích thước của sản phẩm để yếu tố nhận diện không quá to hoặc nhỏ trong tổng thể chung,...*

– Trong quá trình HS thực hành, GV quan sát và hỗ trợ bằng lời nói đối với những HS còn khó khăn trong tìm ý tưởng, lựa chọn cách thức thể hiện,...

3. Hoạt động 3: Thảo luận

a. Mục tiêu

– Củng cố, kiến thức về cách thiết kế hình ảnh nhận diện thương hiệu, lấy cảm hứng từ vẻ đẹp thiên nhiên, qua thiết kế hình ảnh nhận diện lớp học.

– Khả năng trình bày, bày tỏ cảm nhận của bản thân trước nhóm, lớp.

b. Nội dung

– HS trao đổi theo các câu hỏi trong SGK *Mĩ thuật 9,* trang 36.

– HS trình bày, bày tỏ cảm nhận của bản thân về SPMT hình ảnh nhận diện lớp học.

c. Sản phẩm

Củng cố kiến thức của bản thân về thiết kế hình ảnh nhận diện thương hiệu đã thực hiện của bạn/ nhóm.

d. Tổ chức thực hiện

– GV cho HS thảo luận về nội dung câu hỏi trong SGK *Mĩ thuật 9*, trang 36 và trình bày trước nhóm về các nội dung này.

– Trong hoạt động này, GV cần định hướng, gợi mở để HS nói lên được hiểu biết của mình về việc thực hiện SPMT hình ảnh nhận diện thương hiệu lớp học, từ xây dựng ý tưởng về sản phẩm và yếu tố nhận diện, cho đến việc sử dụng cách thức để thiết kế.

4. Hoạt động 4: Vận dụng

a. Mục tiêu

Giúp HS củng cố, gắn kết kiến thức, kĩ năng đã học để lên ý tưởng thiết kế hình ảnh nhận diện nhà trường nơi học.

b. Nội dung

Lên ý tưởng thiết kế hình ảnh nhận diện nhà trường.

c. Sản phẩm

Hình ảnh nhận diện trường học.

d. Tổ chức thực hiện

Căn cứ theo thời gian hoàn thành 3 hoạt động trên mà GV cho HS thực hiện SPMT ở lớp hay ở nhà theo các lưu ý sau:

– Xác định hình ảnh cần khai thác trong thiết kế.

– Vì tính chất, mục đích thực hiện SPMT này có tính chất rèn luyện kĩ năng nên HS cần lên ý tưởng và phác thảo ở hình thức bản vẽ, không cần quá cầu kì.

– HS có thể đặt hình ảnh nhận diện trường học vào một số sản phẩm để tăng tính trực quan và hiệu quả trong thuyết minh về ý tưởng thiết kế của mình.

KẾT NỐI TRI THỨC VỚI CUỘC SỐNG

CHỦ ĐỀ 5: VẺ ĐẸP CỦA NGUYÊN MẪU TRONG THỰC HÀNH, SÁNG TẠO (4 TIẾT)

BÀI 9: TỈ LỆ VÀ HÌNH KHỐI CỦA ĐỒ VẬT (2 TIẾT)

I MỤC TIÊU

1. Kiến thức

Nhận biết được cấu trúc, tỉ lệ của đồ vật theo các khối cơ bản.

2. Năng lực

– Hiểu cách mô phỏng đồ vật từ yếu tố tạo hình (chấm, nét, hình, màu,...) để tạo chất cảm khác nhau trên bề mặt.

– Sáng tạo, thực hiện SPMT mô phỏng được vẻ đẹp nguyên mẫu của đồ vật từ các kĩ năng khác nhau.

3. Phẩm chất

Có ý thức tìm hiểu sự đa dạng từ vẻ đẹp của đồ vật về hình dáng, màu sắc và chất cảm.

II THIẾT BỊ DẠY HỌC VÀ HỌC LIỆU

– Một số hình ảnh, PowerPoint giới thiệu về các SPMT mô phỏng đồ vật bằng yếu tố chấm và nét với hình thức vẽ; mảng màu với hình thức đắp nổi với chất liệu đất nặn cho HS quan sát.

– Sưu tầm một số bài vẽ chất liệu chì, bút sắt, bút bi và cắt, dán dạng mô phỏng đồ vật có chất lượng đẹp cho HS quan sát trực tiếp.

III TIẾN TRÌNH DẠY HỌC

1. Hoạt động 1: Quan sát

a. Mục tiêu

– Nhận biết, phân tích được cấu trúc của đồ vật tương ứng với các dạng khối cơ bản.

– Củng cố kĩ năng quan sát, tư duy hình ảnh để nhận biết và bước đầu hiểu được sự thể hiện về tỉ lệ giữa các phần của đồ vật.

b. Nội dung

– Tìm hiểu một số cấu trúc của đồ vật.

– Nhận biết được tỉ lệ giữa các phần của đồ vật.

c. Sản phẩm

Hình thành kiến thức về cấu trúc của đồ vật thông qua các khối cơ bản và tỉ lệ giữa các phần của đồ vật.

d. Tổ chức thực hiện

– GV hướng dẫn HS mở SGK *Mĩ thuật 9*, trang 38, quan sát hình minh hoạ và tìm hiểu cấu trúc của chiếc lọ, bình nước theo các dạng khối cơ bản theo các câu hỏi định hướng.

– GV mở rộng thêm kiến thức thông qua quan sát một số hình ảnh, video clip minh hoạ đã sưu tầm về hình mẫu đồ vật (ở dạng khác) và cấu trúc khối cơ bản có trong mỗi đồ vật để làm phong phú và đa dạng hơn các nội dung quan sát, phục vụ bài học.

2. Hoạt động 2: Thể hiện

a. Mục tiêu

– Sử dụng những kiến thức về cấu trúc, hình khối, tỉ lệ để mô phỏng một đồ vật bằng yếu tố tạo hình yêu thích.

– Thể hiện được SPMT bằng hình thức thể hiện phù hợp với bản thân.

b. Nội dung

– Tìm hiểu các bước thực hiện trong SGK *Mĩ thuật 9*, trang 39 – 40.

– Thực hiện mô phỏng được đồ vật bằng yếu tố tạo hình, bằng hình thức thể hiện khác nhau theo các kiến thức đã được học về cấu trúc, hình khối, tỉ lệ.

c. Sản phẩm

SPMT mô phỏng đồ vật theo đúng tỉ lệ và hình khối bằng yếu tố tạo hình.

d. Tổ chức thực hiện

– Trước khi HS thực hành, GV cho HS quan sát, phân tích các bước thực hiện mô phỏng đồ vật bằng hình ảnh trong SGK *Mĩ thuật 9*, trang 39 – 40.

– GV có thể cho HS xem video clip, hoặc giáo cụ trực quan các bước thực hiện, GV hướng dẫn cách thực hiện thực hành cần lưu ý để SPMT đạt được hiệu quả về tỉ lệ, cấu trúc, hình khối theo đúng nguyên mẫu.

– GV cho HS mở SGK *Mĩ thuật 9*, trang 40, cho HS đọc mục *Em có biết* để mở rộng kiến thức về sự biến đổi của khối cơ bản, tỉ lệ giữa các phần của vật mẫu, cũng như cách thức ước lượng để xác định tỉ lệ, phác hình, xây dựng bố cục.

– Khi HS thực hành SPMT, GV gợi ý:

+ *Lựa chọn nguyên mẫu: GV hướng dẫn HS lựa chọn nguyên mẫu đơn giản, nên lựa chọn những đồ vật có tạo hình từ những hình khối cơ bản mà HS đã được học (khối tròn, vuông, chữ nhật, trụ tròn,...).*

+ *GV gợi ý và làm rõ hơn cho HS các bước phác khung hình, so sánh tỉ lệ giữa các vật mẫu; lựa chọn bố cục không quá lớn hoặc quá nhỏ trong khuôn khổ tờ giấy thực hiện SPMT.*

+ *GV lưu ý những HS vẽ bằng các yếu tố tạo hình chấm và nét khi phác hình nên phác nhẹ tay bằng chất liệu chì. Căn cứ vào chiều hướng của các khối để lựa chọn vẽ tổ hợp các nét song song hoặc tổ hợp các chấm để tạo không gian và hình khối cho đồ vật; hoặc lựa chọn màu sắc để diễn tả sắc độ, khối và màu tự thân của vật mẫu để tiến hành cắt, dán, vẽ nền hoàn thiện SPMT.*

– Trong quá trình HS thực hiện, GV quan sát, khuyến khích và hỗ trợ phù hợp đối với khả năng của từng HS.

3. Hoạt động 3: Thảo luận

a. Mục tiêu

– Củng cố kiến thức về khối cơ bản, tỉ lệ, cách phác hình và xây dựng bố cục trong mô phỏng đồ vật bằng những hình thức khác nhau.

– Trình bày được cách thức xác định hình khối, tỉ lệ nguyên mẫu, xây dựng bố cục, khung hình trong mô phỏng vật mẫu. Đồng thời, đưa ra được ý kiến cá nhân về cách thức kiểm tra sự chính xác của tỉ lệ vật mẫu, cách thức mô phỏng của bản thân và của các bạn trong lớp.

b. Nội dung

– HS thảo luận nhóm (nhóm đôi, nhóm tự do,...) theo các câu hỏi gợi ý trong SGK *Mĩ thuật 9*, trang 41.

– GV tổ chức hướng dẫn HS trình bày những cách thể hiện, xác định tỉ lệ nguyên mẫu, hình khối, xây dựng bố cục,... của SPMT mô phỏng nguyên mẫu bằng yếu tố chấm, nét; hoặc, bằng hình thức vẽ, đắp nổi,...

c. Sản phẩm

Khả năng trình bày của HS về SPMT đã thực hiện.

d. Tổ chức thực hiện

– GV cho HS thảo luận nhóm (nhóm đôi, nhóm tự do,...) theo câu hỏi trong SGK *Mĩ thuật 9*, trang 41 trước khi trình bày trước lớp.

– GV là người định hướng, gợi mở, tổng kết kiến thức để HS liệt kê, mô tả được quá trình thực hiện SPMT mô phỏng vật mẫu theo đúng tỉ lệ và hình khối phù hợp với chất liệu đã lựa chọn.

– GV có thể mở rộng thêm kiến thức về mô phỏng đồ vật thông qua một số SPMT của HS hoặc hình ảnh đã sưu tầm được.

4. Hoạt động 4: Vận dụng

a. Mục tiêu

Sử dụng SPMT đã thực hành để lồng khung và trưng bày, trang trí lớp học hoặc góc học tập của bản thân.

b. Nội dung

GV hướng dẫn, gợi ý HS chọn lựa được SPMT phù hợp với hình thức trang trí như lồng khung trưng bày tại lớp hoặc treo ở góc học tập của bản thân.

c. Sản phẩm

SPMT được lồng khung, phục vụ cho hình thức trang trí tại lớp hoặc tại nhà.

d. Tổ chức thực hiện

– GV gợi mở các nội dung có tính định hướng cho HS như:

+ Vị trí trưng bày SPMT ở đâu?

+ SPMT có phù hợp với không gian trưng bày không? Vì sao?

+ Khung hình được làm bằng vật liệu gì? Lựa chọn màu khung là gì để làm nổi bật SPMT của mình?

– Nếu HS lựa chọn làm khung hình để trang trí thì có thể tham khảo lại các bước thực hiện ở SGK *Mĩ thuật 7*, trang 59 – 61.

BÀI 10: NGUYÊN MẪU TRONG TÁC PHẨM ĐIÊU KHẮC (2 TIẾT)

I MỤC TIÊU

1. Kiến thức

Nhận biết được vẻ đẹp của nguyên mẫu trong tác phẩm điêu khắc.

2. Năng lực

– Hiểu về cách thể hiện vẻ đẹp của nguyên mẫu trong sản phẩm điêu khắc.

– Mô phỏng được vẻ đẹp của nguyên mẫu trên bình diện kĩ thuật và phong cách.

3. Phẩm chất

Có ý thức tìm hiểu và thưởng thức tác phẩm nghệ thuật.

II THIẾT BỊ DẠY HỌC VÀ HỌC LIỆU

- Một số hình ảnh trình chiếu trên PowerPoint giới thiệu về các TPMT/ SPMT mô phỏng vẻ đẹp nguyên mẫu của thể loại điêu khắc cho HS quan sát.
- Một số hình ảnh, video clip minh hoạ các bước thể hiện vẻ đẹp tĩnh vật hoặc phong cảnh dạng phù điêu.
- Sưu tầm một số TPMT/ SPMT mô phỏng vẻ đẹp nguyên mẫu cho HS quan sát trực tiếp.

III TIẾN TRÌNH DẠY HỌC

1. Hoạt động 1: Quan sát

a. Mục tiêu

- Nhận biết, phân tích được vẻ đẹp của nguyên mẫu trong các hình thức tượng tròn và phù điêu.
- Củng cố kĩ năng quan sát, tư duy hình ảnh để nhận biết về các thể loại điêu khắc của mĩ thuật.

b. Nội dung

- Tìm hiểu vẻ đẹp của nguyên mẫu trong một số tượng tròn và phù điêu.
- Nhận biết được sự diễn tả tỉ lệ của vật mẫu.

c. Sản phẩm

Hình thành kiến thức về cấu trúc, tỉ lệ và cách thể hiện của thể loại điêu khắc.

d. Tổ chức thực hiện

- GV hướng dẫn HS mở SGK *Mĩ thuật 9*, trang 42 – 43, quan sát một số phù điêu, tượng tròn và tìm hiểu cấu trúc, tỉ lệ của người và vật.
- GV hướng dẫn HS quan sát hình ảnh và trả lời các câu hỏi trong SGK *Mĩ thuật 9*, trang 42.
- GV mở rộng thêm kiến thức thông qua quan sát một số hình ảnh, video clip minh hoạ đã sưu tầm về các TPMT, SPMT dưới dạng phù điêu, tượng tròn để làm phong phú và đa dạng hơn các nội dung quan sát liên quan đến bài học.

2. Hoạt động 2: Thể hiện

a. Mục tiêu

- Vận dụng những kiến thức về cấu trúc, hình khối, tỉ lệ để thực hiện một SPMT theo hình thức yêu thích.
- Thể hiện được SPMT phù hợp, khai thác được vẻ đẹp của nguyên mẫu.

KẾT NỐI TRI THỨC VỚI CUỘC SỐNG

b. Nội dung

– Tham khảo các bước thực hiện trong SGK *Mĩ thuật 9,* trang 44.

– Thực hiện một SPMT theo hình thức yêu thích, dựa trên các kiến thức đã được học về cấu trúc, hình khối, tỉ lệ.

c. Sản phẩm

SPMT theo hình thức yêu thích thể hiện tỉ lệ và cấu trúc của nguyên mẫu.

d. Tổ chức thực hiện

– Trước khi HS thực hành, GV cho HS quan sát trình tự các bước thực hiện mô phỏng vật mẫu trong SGK *Mĩ thuật 9,* trang 44.

– GV có thể cho HS xem các giáo cụ trực quan về các bước thực hiện, GV hướng dẫn cách thực hiện SPMT sao cho đạt được hiệu quả về tỉ lệ, cấu trúc, hình khối theo đúng nguyên mẫu.

– GV cho HS mở SGK *Mĩ thuật 9*, trang 44, cho HS đọc mục *Em có biết* để mở rộng kiến thức về vẻ đẹp nguyên mẫu trong mĩ thuật được phản ánh bằng ngôn ngữ tạo hình như thế nào, và sự tác động của nó đến cảm xúc của người xem, phản ánh qua TPMT/ SPMT.

– Khi HS thực hành SPMT, GV gợi ý:

+ *Lựa chọn nguyên mẫu: lựa chọn nguyên mẫu đơn giản, chú trọng đến tỉ lệ của nguyên mẫu như vật dụng thân quen trong gia đình, chân dung,...*

+ *Khi phác hình, cần so sánh tỉ lệ giữa chiều/ cạnh của vật mẫu; lựa chọn bố cục không quá lớn hoặc quá nhỏ trong khuôn hình.*

+ *Trong thực hành SPMT phù điêu, cần lưu ý đến độ cao, thấp khác nhau của các chi tiết để tạo không gian xa – gần và tạo bố cục chặt chẽ.*

– Trong quá trình HS thực hiện, GV quan sát, khuyến khích và hỗ trợ phù hợp đối với khả năng của từng HS.

3. Hoạt động 3: Thảo luận

a. Mục tiêu

– Củng cố kiến thức về xác định tỉ lệ, cách phác hình và xây dựng bố cục trong thực hành, sáng tạo theo chất liệu và hình thức thể hiện yêu thích.

– Trình bày và đưa ra được ý kiến cá nhân về cảm nhận của mình, các vật liệu được sử dụng và sự đáp ứng yêu cầu về tỉ lệ vật mẫu, cách thức mô phỏng SPMT của bản thân và của các bạn trong lớp.

b. Nội dung

– HS thảo luận nhóm (nhóm đôi, nhóm tự do,…) theo các câu hỏi gợi ý trong SGK *Mĩ thuật 9*, trang 45.

– GV tổ chức hướng dẫn HS trình bày những cách thể hiện, hình thức lựa chọn, cách xác định tỉ lệ nguyên mẫu, hình khối, xây dựng bố cục,… trong quá trình thực hiện SPMT.

c. Sản phẩm

Khả năng trình bày của HS về SPMT đã thực hiện.

d. Tổ chức thực hiện

– GV cho HS thảo luận nhóm (nhóm đôi, nhóm tự do,…) theo câu hỏi trong SGK *Mĩ thuật 9*, trang 45 trước khi trình bày trước lớp.

– GV là người định hướng, gợi mở, tổng kết kiến thức để HS có thể trả lời được các câu hỏi đặt ra.

– GV có thể mở rộng thêm kiến thức thông qua việc cho HS quan sát, tìm hiểu vẻ đẹp ở một số SPMT của HS hoặc hình ảnh mà GV sưu tầm được.

4. Hoạt động 4: Vận dụng

a. Mục tiêu

Sưu tầm và giới thiệu vẻ đẹp nguyên mẫu trong tác phẩm điêu khắc yêu thích.

b. Nội dung

– GV hướng dẫn, gợi ý HS sưu tầm một số hình ảnh tác phẩm điêu khắc trong nước và trên thế giới.

– HS giới thiệu vẻ đẹp nguyên mẫu trong các tác phẩm điêu khắc đã sưu tầm.

c. Sản phẩm

Khả năng truyền thông về vẻ đẹp của tác phẩm điêu khắc.

d. Tổ chức thực hiện

– GV gợi mở các nội dung để định hướng thực hiện:

+ Em đã biết đến tác phẩm điêu khắc nào?

+ Những tác phẩm điêu khắc em biết qua kênh nào (sách, báo, tạp chí, internet,...)?

+ Trong các tác phẩm điêu khắc đã biết, em thích tác phẩm nào? Vì sao?

+ Vẻ đẹp tác phẩm điêu khắc em yêu thích được thể hiện qua các yếu tố nào?

+ Để giới thiệu vẻ đẹp nguyên mẫu của các tác phẩm điêu khắc đã sưu tầm, em sẽ sử dụng hình thức nào (viết đoạn văn, sử dụng hình thức trình chiếu, video clip,...)?

– Căn cứ thời gian tổ chức các hoạt động trên lớp, GV cho HS lên ý tưởng, trao đổi nội dung cần thực hiện ở trên lớp và hoàn thành yêu cầu của mục này ở nhà.

KẾT NỐI TRI THỨC VỚI CUỘC SỐNG

CHỦ ĐỀ 6: NGHỆ THUẬT MÚA RỐI (4 TIẾT)

BÀI 11: VẺ ĐẸP TẠO HÌNH CON RỐI (2 TIẾT)

I MỤC TIÊU

1. Kiến thức

Nhận biết được một số loại hình múa rối.

2. Năng lực

– Hiểu về cách tạo hình con rối que và rối bóng.

– Thể hiện tạo hình rối que hoặc rối bóng theo kịch bản yêu thích.

3. Phẩm chất

Yêu thích và có ý thức bảo tồn văn hoá truyền thống của dân tộc trong đời sống đương đại.

II THIẾT BỊ DẠY HỌC VÀ HỌC LIỆU

– Một số hình ảnh minh hoạ, giáo cụ trực quan về con rối có tính thẩm mĩ, hình ảnh minh hoạ trên PowerPoint cho HS quan sát.

– Tranh minh hoạ của HS dùng trong quá trình dạy và phân tích cho HS.

III TIẾN TRÌNH DẠY HỌC

1. Hoạt động 1: Quan sát

a. Mục tiêu

Nhận diện, phân biệt các thể loại múa rối trong nghệ thuật múa rối nói chung.

b. Nội dung

– Nhận diện các thể loại múa rối thông qua hình ảnh SGK *Mĩ thuật 9*, trang 46.

– Hiểu được đặc trưng về màu sắc, vẻ đẹp ngôn ngữ tạo hình, hình thức biểu diễn của từng thể loại múa rối.

c. Sản phẩm

HS kể tên, nhận diện, phân loại được các thể loại múa rối.

d. Tổ chức thực hiện

– GV hướng dẫn HS mở SGK *Mĩ thuật 9*, trang 46, quan sát hình ảnh về nghệ thuật múa rối và trả lời câu hỏi trong SGK.

KẾT NỐI TRI THỨC VỚI CUỘC SỐNG

– GV cho HS đọc phần nội dung trang 46 để tìm hiểu thêm về đặc điểm chung của con rối, từ tên gọi cho đến không gian, kĩ thuật trình diễn.

– GV có thể cho HS xem video clip để rõ hơn về đặc điểm của loại hình nghệ thuật múa rối.

2. Hoạt động 2: Thể hiện

a. Mục tiêu

– HS biết đến các bước tiến hành tạo hình con rối và biểu diễn một vở kịch rối que.

– HS biết đến các bước tiến hành tạo hình con rối và biểu diễn một vở kịch rối bóng.

b. Nội dung

– HS tham khảo các bước tiến hành tạo hình rối que, rối bóng trong SGK *Mĩ thuật 9*, trang 47 – 48.

– HS thực hành tạo con rối theo kịch bản yêu thích.

c. Sản phẩm

Tạo hình rối que (rối bóng).

d. Tổ chức thực hiện

– GV cho HS lựa chọn thành viên cho nhóm của mình. Lưu ý: Mỗi nhóm có thành viên đa dạng về kĩ năng thực hành SPMT, trình diễn, phân tích nhân vật văn học,…

– Trước khi nhóm HS thực hiện tạo hình con rối, GV cho HS tham khảo, thảo luận các bước thực hiện theo gợi ý trong SGK *Mĩ thuật 9*, trang 47 – 48. GV hướng dẫn chú trọng vào các bước:

+ *Lựa chọn nhân vật, đối tượng rối để thể hiện.*

+ *Xây dựng bối cảnh, tạo hình nhân vật.*

– Sau khi HS thảo luận, lựa chọn được tác phẩm để chuyển thể sang vở kịch yêu thích, GV trao đổi từng nhóm về ý tưởng, lựa chọn cốt truyện, cách thực hiện theo một số lưu ý sau:

+ *Về lựa chọn tác phẩm văn học: Có thể lựa chọn truyện, hoặc trích đoạn truyện có nội dung đơn giản, súc tích, có tính nhân văn.*

+ *Phân công nhiệm vụ cho các thành viên trong nhóm theo thế mạnh của thành viên.*

+ *Tạo hình nhân vật có đặc điểm đơn giản về hình.*

+ *Lựa chọn nguyên vật liệu đơn giản, có thể sử dụng vật liệu tái chế (giấy bìa, que kem,…).*

– GV quan sát, nhắc nhở và hỗ trợ mỗi nhóm HS khi có vướng mắc, khó khăn.

3. Hoạt động 3: Thảo luận

a. Mục tiêu

– Báo cáo sản phẩm của nhóm trước lớp.

– Củng cố, tổng hợp kiến thức về nghệ thuật múa rối.

– Trình bày cảm nhận, rút kinh nghiệm của nhóm trước lớp.

b. Nội dung

– GV hướng dẫn HS trưng bày SPMT con rối trước cả lớp, trình bày cảm nhận, khó khăn, bài học rút ra trong quá trình thực hiện.

– HS thảo luận nhóm theo các câu hỏi gợi ý trong SGK *Mĩ thuật 9*, trang 49.

c. Sản phẩm

Khả năng nhận biết, giới thiệu về tạo hình con rối của nhóm HS đã thực hiện.

d. Tổ chức thực hiện

– GV cho HS thảo luận giữa các thành viên trong nhóm về những câu hỏi gợi ý trong SGK *Mĩ thuật 9*, trang 49 trước khi trình bày trước lớp về các nội dung này.

– GV tổ chức thảo luận có tính cởi mở về kinh nghiệm, bài học rút ra sau khi thực hiện SPMT của mỗi nhóm.

– HS tự củng cố, tổng hợp kiến thức.

– HS tự rút ra được các khó khăn, thuận lợi thông qua sản phẩm của nhóm khác.

4. Hoạt động 4: Vận dụng

a. Mục tiêu

Giúp HS kết nối giữa mĩ thuật với nghệ thuật múa rối thông qua trình diễn một vở kịch trên cơ sở nhân vật rối đã thực hiện.

b. Nội dung

Trình diễn một vở kịch trên cơ sở nhân vật rối đã thực hiện.

c. Sản phẩm

Vở kịch rối bóng hoặc rối que trên cơ sở nhân vật rối đã thực hiện.

d. Tổ chức thực hiện

– Căn cứ vào tình hình học, quỹ thời gian học tập thực tế của nhà trường, HS có thể thực hiện tại nhà hoặc các dịp sinh hoạt chung trên lớp.

– GV gợi ý và lên kế hoạch trình diễn vở kịch để HS chủ động thực hiện, biểu diễn:

KẾT NỐI TRI THỨC VỚI CUỘC SỐNG

+ Lựa chọn nhân vật rối nào để xây dựng vở kịch?

+ Ý tưởng, thông điệp, điều muốn lan toả thông qua vở kịch là gì?

+ Thời điểm biểu diễn?

+ Hình thức trình diễn trực tiếp hay ghi hình để phát hành trên các mạng xã hội (YouTube, Facebook,...)?

+ Phân công nhiệm vụ cho các thành viên trong nhóm.

BÀI 12: TẠO HÌNH NHÂN VẬT MÚA RỐI NƯỚC (2 TIẾT)

I MỤC TIÊU

1. Kiến thức

Nhận biết được vẻ đẹp tạo hình của nghệ thuật múa rối nước ở Việt Nam.

2. Năng lực

– Hiểu được về đặc điểm tạo hình của nhân vật múa rối nước.

– Vận dụng, khai thác vẻ đẹp tạo hình của nhân vật rối nước trong thực hành, sáng tạo SPMT.

3. Phẩm chất

Có ý thức tìm hiểu, tự hào về loại hình nghệ thuật múa rối nước độc đáo của dân tộc.

II THIẾT BỊ DẠY HỌC VÀ HỌC LIỆU

– Một số hình ảnh minh hoạ, giáo cụ trực quan về nghệ thuật múa rối nước, nhân vật rối nước.

– Tranh, ảnh minh hoạ, video clip về nghệ thuật múa rối nước để làm minh hoạ trong quá trình dạy và phân tích cho HS.

III TIẾN TRÌNH DẠY HỌC

1. Hoạt động 1: Quan sát

a. Mục tiêu

Biết đến vẻ đẹp tạo hình của nghệ thuật múa rối nước ở Việt Nam.

b. Nội dung

– Tìm hiểu về không gian, bối cảnh của nghệ thuật múa rối nước.

– Tìm hiểu được đặc trưng về màu sắc, vẻ đẹp tạo hình, hình thức biểu diễn của múa rối nước.

– Biết đến vật liệu thường được sử dụng trong nghệ thuật múa rối nước.

c. Sản phẩm

Thông tin cơ bản về nghệ thuật múa rối nước.

d. Tổ chức thực hiện

– GV hướng dẫn HS mở SGK *Mĩ thuật 9*, trang 50 – 51, quan sát hình ảnh về nghệ thuật múa rối nước và trả lời câu hỏi trong SGK *Mĩ thuật 9*, trang 50.

+ *Loại hình nghệ thuật múa rối nước thường diễn ra trong không gian, bối cảnh như thế nào?*

+ *Hãy nêu những đặc trưng tạo hình nhân vật trong nghệ thuật múa rối nước.*

+ *Nhân vật rối trong nghệ thuật múa rối nước thường được làm bằng vật liệu gì?*

– GV cho HS đọc nội dung trong SGK *Mĩ thuật 9*, trang 51 để tìm hiểu thêm về nghệ thuật múa rối nước để có thông tin trao đổi, thảo luận, trả lời câu hỏi.

– GV có thể định hướng nhấn mạnh về ý nghĩa tạo hình của nhân vật rối, qua đó hiểu thêm về đời sống của nhân dân thông qua câu hỏi gợi mở:

+ *Thông qua nhân vật rối nước, em có thể hiểu được tính cách đời sống văn hoá của người nông dân không?*

+ *Tại sao nhân vật chú Tễu, cô Tiên lại là đặc trưng của múa rối nước?*

+ *Tại sao nghệ thuật múa rối nước chỉ xuất hiện ở Việt Nam?*

2. Hoạt động 2: Thể hiện

a. Mục tiêu

HS khai thác vẻ đẹp tạo hình của múa rối nước trong thực hành, sáng tạo mĩ thuật.

b. Nội dung

– HS tham khảo các bước tiến hành thực hành để tạo một SPMT có tính sáng tạo cá nhân.

– HS thực hiện SPMT theo hình thức, chất liệu yêu thích.

c. Sản phẩm

SPMT có khai thác vẻ đẹp tạo hình đặc trưng, thể hiện được nét độc đáo của nghệ thuật múa rối nước.

d. Tổ chức thực hiện

– GV cho HS tìm hiểu hình minh hoạ trong SGK *Mĩ thuật 9*, trang 52, phân tích, gợi ý khai thác vẻ đẹp tạo hình nhân vật rối nước để thể hiện SPMT 3D.

– Trước khi thực hiện SPMT, GV tổ chức cho HS tìm kiếm hình ảnh, tài liệu liên quan đến múa rối nước thông qua sách, báo, internet,... theo định hướng:

+ *Tìm kiếm tài liệu liên quan đến nghệ thuật múa rối nước, qua đó hình thành ý tưởng cho SPMT.*

+ *Phác thảo bố cục chung, vẽ hình tổng thể, chi tiết nhân vật, bối cảnh. Lưu ý: bố cục cân đối, hình to, rõ ràng,...*

+ *Lựa chọn gam màu phù hợp, thể hiện vào hình cần vẽ, làm mô hình,...*

+ *Hoàn thiện SPMT.*

– Khi thực hiện SPMT khai thác vẻ đẹp tạo hình của múa rối nước theo hình thức tự chọn, HS cần tìm ý tưởng, khai thác về tạo hình, ứng dụng của SPMT vào thực tế cuộc sống.

+ *Ý tưởng: Khai thác vẻ đẹp của nghệ thuật rối nước để làm SPMT 2D/ 3D.*

+ *Hình thức thể hiện: Lựa chọn hình thức thể hiện nào? Vật liệu để làm SPMT là gì?*

– Đối với HS còn lúng túng trong ý tưởng, lựa chọn chất liệu GV hỗ trợ bằng gợi ý thông qua các SPMT mẫu, tranh ảnh,...

3. Hoạt động 3: Thảo luận

a. Mục tiêu

– Báo cáo, trưng bày, thuyết trình sản phẩm trước lớp.

– Trình bày cảm nhận, rút kinh nghiệm sau quá trình thực hành bài học.

b. Nội dung

– HS thảo luận, trả lời theo các câu hỏi gợi ý trong SGK *Mĩ thuật 9*, trang 53.

– GV hướng dẫn HS trưng bày SPMT khai thác vẻ đẹp của nghệ thuật rối nước trước cả lớp.

– GV hướng dẫn HS viết ý tưởng, thể hiện cảm nhận về SPMT của mình.

c. Sản phẩm

Trình bày được cảm nhận, phân tích được SPMT của các bạn trong lớp.

KẾT NỐI TRI THỨC VỚI CUỘC SỐNG

d. Tổ chức thực hiện

– Thông qua SPMT của cá nhân được trưng bày, GV cho HS thực hiện trả lời câu hỏi trong SGK *Mĩ thuật 9*, trang 53.

– GV nhận xét, lưu ý đối với SPMT của lớp theo từng nhóm, cá nhân để phân tích cho HS rút kinh nghiệm cho các bài thực hành tiếp theo.

– HS tự rút ra kinh nghiệm, thuận lợi, khó khăn cho cá nhân thông qua bài của cá nhân và các thành viên trong lớp.

4. Hoạt động 4: Vận dụng

a. Mục tiêu

Sưu tầm và giới thiệu được vẻ đẹp tạo hình của nhân vật rối nước với người thân, bạn bè.

b. Nội dung

Sưu tầm và giới thiệu vẻ đẹp của tạo hình nhân vật rối nước.

c. Sản phẩm

Bộ sưu tầm vẻ đẹp của tạo hình nhân vật rối nước.

d. Tổ chức thực hiện

– Căn cứ vào tình hình học tập, quỹ thời gian học tập thực tế của nhà trường, HS có thể thực hiện tại nhà dựa trên kĩ năng, kiến thức đã học trên lớp.

+ *Sưu tầm hình ảnh nhân vật rối nước qua các kênh khác nhau như: ảnh chụp, hình trong sách báo, tạp chí, internet, mô hình nhân vật rối nước,....*

+ *Các bài viết giới thiệu về vẻ đẹp của nghệ thuật múa rối nước.*

+ *Tìm hiểu ý nghĩa của nhân vật rối nước.*

+ *Giá trị văn hoá của nghệ thuật múa rối nước trong đời sống đương đại.*

– Trên cơ sở thông tin đã có, HS viết bài giới thiệu về vẻ đẹp tạo hình của nhân vật rối nước với người thân, bạn bè.

CHỦ ĐỀ 7: MĨ THUẬT ĐƯƠNG ĐẠI VIỆT NAM (4 TIẾT)

BÀI 13: KHUYNH HƯỚNG SÁNG TÁC MĨ THUẬT (2 TIẾT)

I MỤC TIÊU

1. Kiến thức

Biết đến một số khuynh hướng sáng tác trong thời kì đương đại ở Việt Nam.

2. Năng lực

– Hiểu về sự đa dạng trong khuynh hướng sáng tác của mĩ thuật đương đại Việt Nam.

– Thực hành, sáng tạo được SPMT theo khuynh hướng sáng tác yêu thích.

3. Phẩm chất

Nâng cao thị hiếu thẩm mĩ và có ý thức tìm hiểu về một khuynh hướng sáng tác mĩ thuật.

II THIẾT BỊ DẠY HỌC VÀ HỌC LIỆU

– Một số hình ảnh, video clip giới thiệu về một số TPMT đương đại Việt Nam để trình chiếu trên PowerPoint cho HS quan sát.

– Hình ảnh TPMT được thể hiện theo những khuynh hướng sáng tác khác nhau để làm minh hoạ.

– Một số SPMT thể hiện theo những khuynh hướng sáng tác với chất liệu khác nhau để phân tích cách thể hiện cho HS quan sát trực tiếp.

III TIẾN TRÌNH DẠY HỌC

1. Hoạt động 1: Quan sát

a. Mục tiêu

HS nhận biết được một số khuynh hướng sáng tác mĩ thuật đương đại.

b. Nội dung

HS tìm hiểu một số TPMT theo khuynh hướng sáng tác của mĩ thuật đương đại ở Việt Nam.

c. Sản phẩm

HS hiểu về sự đa dạng của khuynh hướng sáng tác khác nhau của nền mĩ thuật đương đại Việt Nam.

d. Tổ chức thực hiện

Phương án 1

– GV giao mỗi nhóm HS chuẩn bị tư liệu làm bài thuyết trình trước lớp (bằng hình thức PowerPoint, diễn thuyết, video clip) về một số khuynh hướng sáng tác mĩ thuật của nền mĩ thuật đương đại ở Việt Nam theo gợi ý:

+ *Tên gọi một số khuynh hướng sáng tác của nền mĩ thuật đương đại;*

+ *Tác giả, tác phẩm tiêu biểu cho một số khuynh hướng sáng tác của nền mĩ thuật đương đại ở Việt Nam;*

+ *Nguồn tìm kiếm có thể ở một số nguồn sau: vựng tập triển lãm mĩ thuật toàn quốc (một số năm gần đây); Bảo tàng Mĩ thuật Việt Nam; Tạp chí Mĩ thuật (tapchimythuat.vn);...*

– Mỗi nhóm trình bày trong 5 phút.

– GV đánh giá theo sự tham gia của các thành viên trong nhóm.

Phương án 2

– GV hướng dẫn HS mở SGK *Mĩ thuật 9*, trang 54 – 55 quan sát và tìm hiểu một số TPMT và trình bày trên cơ sở nội dung định hướng trong SGK.

– Mỗi nhóm sẽ trình bày về một TPMT trên cơ sở phân tích trực tiếp trên hình minh hoạ trong sách.

– GV mở rộng thêm thông tin liên quan đến khuynh hướng sáng tác trong TPMT,... theo định hướng nội dung trong SGK *Mĩ thuật 9*, trang 55.

2. Hoạt động 2: Thể hiện

a. Mục tiêu

Tìm hiểu và củng cố những khuynh hướng sáng tác mĩ thuật khác nhau trong thực hành, sáng tạo SPMT 2D, 3D.

b. Nội dung

– Tham khảo các bước gợi ý thực hiện trong SGK *Mĩ thuật 9*, trang 56.

– Thực hiện SPMT theo yêu cầu của bài học.

c. Sản phẩm

SPMT theo một khuynh hướng sáng tác yêu thích.

d. Tổ chức thực hiện

– GV cho HS đọc phần *Em có biết*, SGK *Mĩ thuật 9*, trang 56 để hệ thống và định hướng nội dung chính của bài học.

– GV cho HS quan sát trình tự các bước thực hiện SPMT trong SGK *Mĩ thuật 9*, trang 56.

– GV có thể cho HS xem video clip các bước thực hiện SPMT theo những khuynh hướng sáng tác đã sưu tầm, chuẩn bị từ trước. Qua đó, GV hướng dẫn cách thực hiện SPMT cũng như các lưu ý để có bố cục hài hoà, cân đối; màu sắc phù hợp với khuynh hướng sáng tác mà HS lựa chọn.

– GV chốt ý:

+ *Khuynh hướng sáng tác mĩ thuật chỉ việc lựa chọn phương tiện, kĩ thuật, chất liệu tạo hình nhằm thể hiện cái đẹp trong sáng tác,…*

+ *Có nhiều khuynh hướng sáng tác trong thực hành, sáng tạo mĩ thuật,… Mỗi khuynh hướng sáng tác sẽ liên quan đến kinh nghiệm, năng lực của mỗi người.*

– Khi HS thực hành SPMT, GV gợi ý:

+ *Trong quá trình thực hiện SPMT ở các lớp trước, yếu tố/ nguyên lí tạo hình nào được các em thường xuyên sử dụng?*

+ *Cách thực hiện SPMT nào các em yêu thích và thường xuyên sử dụng?*

3. Hoạt động 3: Thảo luận

a. Mục tiêu

– Củng cố kiến thức về cách sáng tạo SPMT theo một khuynh hướng sáng tác.

– Trình bày được hiểu biết của bản thân về khuynh hướng sáng tác và đưa ra được ý kiến cá nhân về SPMT của thành viên trong lớp.

b. Nội dung

– GV tổ chức hướng dẫn HS trình bày về khuynh hướng sáng tác trong thực hành, sáng tạo SPMT đã thực hiện.

– HS thảo luận nhóm (nhóm đôi, nhóm tự do,…) theo các câu hỏi gợi ý trong SGK *Mĩ thuật 9*, trang 57.

c. Sản phẩm

– Khả năng trình bày của HS về SPMT đã thực hiện.

KẾT NỐI TRI THỨC VỚI CUỘC SỐNG

– Củng cố kiến thức, hiểu biết về khuynh hướng sáng tác trong thực hành, sáng tạo SPMT.

d. Tổ chức thực hiện

– GV cho HS thảo luận nhóm (nhóm đôi, nhóm tự do,…) theo câu hỏi trong SGK *Mĩ thuật 9*, trang 57 trước khi trình bày trước lớp về các nội dung này.

– Khi HS/ nhóm HS trình bày, GV là người định hướng, gợi mở để HS trả lời được theo câu hỏi định hướng trong SGK *Mĩ thuật 9*, trang 57.

4. Hoạt động 4: Vận dụng

a. Mục tiêu

Giới thiệu về một số khuynh hướng sáng tác mĩ thuật mình yêu thích theo cách phù hợp với năng lực của bản thân. (bài luận, trình chiếu, video clip,...)

b. Nội dung

GV hướng dẫn, định hướng HS tìm hiểu và giới thiệu về một số khuynh hướng sáng tác mĩ thuật mình yêu thích theo gợi ý trong SGK *Mĩ thuật 9*, trang 57.

c. Sản phẩm

Phần giới thiệu về một số khuynh hướng sáng tác.

d. Tổ chức thực hiện

Hoạt động trên lớp:

– GV: Trong nhiều chủ đề trước, các em đã làm quen với rất nhiều khuynh hướng sáng tác để thực hành, sáng tạo TPMT, SPMT. Ở phần này, chúng ta sẽ giới thiệu về một số khuynh hướng sáng tác mĩ thuật mình yêu thích theo những cách khác nhau, theo sự lựa chọn của nhóm/ cá nhân.

– GV định hướng một số nội dung để HS hình thành ý tưởng thực hiện sản phẩm của mình:

+ Tác giả/ tác phẩm;

+ Đặc điểm tạo hình;

+ Cảm nhận của bản thân;

+ Hình thức thể hiện.

Hoạt động ở nhà:

HS thực hiện phần giới thiệu khuynh hướng sáng tác mĩ thuật yêu thích theo hình thức nhóm hoặc cá nhân.

BÀI 14: THIẾT KẾ SẢN PHẨM ĐỒ GIA DỤNG TỪ VẬT LIỆU ĐÃ QUA SỬ DỤNG (2 TIẾT)

I MỤC TIÊU

1. Kiến thức

Nhận biết được lĩnh vực thiết kế đồ gia dụng từ vật liệu đã qua sử dụng.

2. Năng lực

– Hiểu cách thiết kế đồ gia dụng nhằm đảm bảo sự hài hoà giữa tính công năng và thẩm mĩ.

– Vận dụng kiến thức, kĩ năng tạo hình để thiết kế và trang trí một sản phẩm đồ gia dụng từ vật liệu đã qua sử dụng phù hợp với công năng sử dụng.

3. Phẩm chất

Nhận định, phân tích được sự hài hoà giữa sản phẩm, tác phẩm và môi trường xung quanh.

II THIẾT BỊ DẠY HỌC VÀ HỌC LIỆU

– Một số hình ảnh, video clip về thiết kế sản phẩm đồ gia dụng từ vật liệu đã qua sử dụng cho HS quan sát.

– Một số bản thiết kế đồ gia dụng từ vật liệu đã qua sử dụng giúp HS quan sát trực tiếp.

– Một số SPMT đồ gia dụng từ vật liệu đã qua sử dụng để HS tham khảo.

III TIẾN TRÌNH DẠY HỌC

1. Hoạt động 1: Quan sát

a. Mục tiêu

– HS biết đến lĩnh vực thiết kế đồ gia dụng.

– Thông qua phân tích một số đồ gia dụng làm từ vật liệu đã qua sử dụng, HS biết được sự thay đổi trong kiểu dáng, màu sắc của đồ gia dụng.

b. Nội dung

– HS tìm hiểu về kiểu dáng, sự thay đổi yếu tố thẩm mĩ và công năng đồ gia dụng làm từ vật liệu đã qua sử dụng.

– Sự tiện ích trong thiết kế đồ gia dụng từ vật liệu đã qua sử dụng được đề cao trong đời sống đương đại.

c. Sản phẩm

Củng cố và mở rộng kiến thức cơ bản trong lĩnh vực thiết kế công nghiệp.

d. Tổ chức thực hiện

Phương án 1

– GV hướng dẫn HS mở SGK *Mĩ thuật 9*, trang 58 – 59 quan sát và tìm hiểu một số đồ gia dụng được làm từ vật liệu đã qua sử dụng và mỗi nhóm sẽ trình bày trên cơ sở câu hỏi định hướng trong SGK.

– GV mở rộng thêm thông tin liên quan đến việc sử dụng vật liệu đã qua sử dụng trong thiết kế sản phẩm đồ gia dụng trong thực tiễn hướng đến sự đơn giản, tiện ích, thân thiện với môi trường,…

Phương án 2

– GV giao cho mỗi nhóm lựa chọn một sản phẩm đồ gia dụng làm từ vật liệu đã qua sử dụng yêu thích và trình bày trên cơ sở định hướng:

+ *Kiểu dáng*

+ *Vật liệu*

+ *Quan điểm của nhóm về việc sử dụng vật liệu đã qua sử dụng trong thiết kế đồ gia dụng.*

– GV mời các nhóm lên trình bày ý kiến thảo luận trong nhóm.

– Căn cứ ý kiến của các nhóm, GV mở rộng thêm thông tin liên quan đến nội dung trong SGK *Mĩ thuật 9*, trang 59.

2. Hoạt động 2: Thể hiện

a. Mục tiêu

– HS tìm hiểu cách gợi ý trong thiết kế đồ gia dụng từ vật liệu đã qua sử dụng hướng đến sự đơn giản, tiện dụng.

– HS củng cố thêm cách thức trong thiết kế đồ gia dụng.

b. Nội dung

– HS tìm hiểu cách thiết kế ghế từ vật liệu xốp và vải.

– HS thiết kế kiểu dáng và trang trí đồ gia dụng từ vật liệu đã qua sử dụng.

c. Sản phẩm

SPMT thiết kế đồ gia dụng từ vật liệu đã qua sử dụng.

d. Tổ chức thực hiện

– GV cho HS tìm hiểu cách gợi ý thiết kế ghế từ vật liệu xốp và vải trong SGK *Mĩ thuật 9,* trang 60.

– GV lưu ý phần gợi ý cách thực hiện là một phương án cơ bản và còn nhiều cách thiết kế và trang trí khác.

– GV có thể cho HS xem video clip (đã chuẩn bị hoặc sưu tầm) về thiết kế một đồ gia dụng để HS xem, nhằm mở rộng cách thiết kế.

– Trước khi HS thực hiện, GV lưu ý:

+ *Mời HS đọc phần Em có biết, SGK Mĩ thuật 9, trang 60 để chốt ý trong phần này.*

+ *Về ý tưởng thiết kế: HS cần xác định và làm rõ yếu tố thẩm mĩ và công năng sử dụng của đồ gia dụng là gì để tìm ý tưởng thiết kế phù hợp. Từ hình dáng sản phẩm mới lựa chọn vật liệu đã qua sử dụng để dựng mẫu.*

+ *Về cách thể hiện: Lựa chọn hình thức thiết kế phù hợp với khả năng thực hiện của bản thân (bằng tay hay phần mềm).*

– Trong quá trình HS thực hành, GV quan sát và hỗ trợ bằng lời nói đối với những HS còn khó khăn trong tìm ý tưởng, lựa chọn cách thức thể hiện,…

3. Hoạt động 3: Thảo luận

a. Mục tiêu

– Củng cố, kiến thức về cách thiết kế sản phẩm đồ gia dụng từ vật liệu đã qua sử dụng bằng cách rút kinh nghiệm từ nhận xét, đánh giá SPMT của bạn/ nhóm.

– Khả năng trình bày, bày tỏ cảm nhận của bản thân trước nhóm, lớp.

b. Nội dung

– HS trao đổi theo các câu hỏi trong SGK *Mĩ thuật 9,* trang 61.

– HS trình bày, bày tỏ cảm nhận của bản thân về SPMT đồ gia dụng làm từ vật liệu đã qua sử dụng được thiết kế của các thành viên trong lớp.

c. Sản phẩm

Củng cố kiến thức của bản thân về thiết kế đồ gia dụng từ vật liệu đã qua sử dụng.

KẾT NỐI TRI THỨC VỚI CUỘC SỐNG

d. Tổ chức thực hiện

– GV cho HS thảo luận về nội dung câu hỏi trong SGK *Mĩ thuật 9*, trang 61 và trình bày trước nhóm về các nội dung này.

– Trong hoạt động này, GV cần định hướng, gợi mở để HS nói lên được hiểu biết của mình về việc thiết kế, lựa chọn vật liệu đã qua sử dụng trong thực hành, sáng tạo SPMT.

4. Hoạt động 4: Vận dụng

a. Mục tiêu

Giúp HS sắp xếp SPMT đồ gia dụng từ vật liệu đã qua sử dụng phù hợp với không gian và công năng sử dụng trong gia đình.

b. Nội dung

Trình bày về việc SPMT đồ gia dụng từ vật liệu đã qua sử dụng trong thực tế, gắn với không gian và công năng sử dụng.

c. Sản phẩm

Phần trình bày về nội dung theo câu lệnh của bài học.

d. Tổ chức thực hiện

GV gợi ý nội dung có tính định hướng cho HS trao đổi và trình bày:

– SPMT đồ gia dụng đã thực hiện trong bài này là gì?

– SPMT đồ gia dụng phù hợp sử dụng ở đâu và vào việc gì?

– Mối quan hệ giữa công năng sử dụng và tính thẩm mĩ trong thiết kế được thể hiện thế nào trên SPMT?

– Tại sao SPMT đồ gia dụng đã thực hiện phù hợp với không gian sử dụng trong gia đình?

CHỦ ĐỀ 8: HƯỚNG NGHIỆP (4 TIẾT)

BÀI 15: NGÀNH, NGHỀ LIÊN QUAN ĐẾN MĨ THUẬT ỨNG DỤNG (2 TIẾT)

I MỤC TIÊU

1. Kiến thức

Hiểu được vai trò của mĩ thuật ứng dụng trong đời sống văn hoá – xã hội.

2. Năng lực

– Liệt kê được một số ngành, nghề liên quan đến mĩ thuật ứng dụng.

– Viết được một bài luận hoặc làm video clip,... giới thiệu ngành, nghề liên quan đến mĩ thuật ứng dụng.

3. Phẩm chất

Có ý thức tìm hiểu công việc liên quan đến lĩnh vực mĩ thuật ứng dụng phù hợp với năng lực của bản thân.

II THIẾT BỊ DẠY HỌC VÀ HỌC LIỆU

– Hình ảnh, video clip giới thiệu sản phẩm liên quan đến lĩnh vực mĩ thuật ứng dụng để trình chiếu.

– Hình ảnh về các công đoạn thực hiện sản phẩm liên quan đến lĩnh vực mĩ thuật ứng dụng như: Thiết kế công nghiệp; Thiết kế đồ hoạ; Thiết kế thời trang; Thiết kế mĩ thuật đa phương tiện,... để minh hoạ cho HS quan sát trực tiếp.

– Một số SPMT giới thiệu về ngành, nghề mĩ thuật ứng dụng như: sơ đồ tư duy, video clip, PowerPoint,...

III TIẾN TRÌNH DẠY HỌC

1. Hoạt động 1: Quan sát

a. Mục tiêu

– HS biết những công việc liên quan đến lĩnh vực mĩ thuật ứng dụng.

– Thông qua hình minh hoạ cụ thể, HS biết được các công việc của nhà thiết kế chuyên ngành khác nhau liên quan đến lĩnh vực mĩ thuật ứng dụng.

b. Nội dung

– HS tìm hiểu về đặc điểm của một số hình ảnh liên quan của ngành Thiết kế công nghiệp; Thiết kế đồ hoạ; Thiết kế thời trang; Thiết kế mĩ thuật đa phương tiện,…

– HS nhận biết được công đoạn và vật liệu để tạo ra SPMT ứng dụng.

c. Sản phẩm

Kiến thức cơ bản về tác phẩm và ngành, nghề liên quan đến lĩnh vực mĩ thuật ứng dụng.

d. Tổ chức thực hiện

Phương án 1

– GV hướng dẫn HS quan sát và tìm hiểu một số hình ảnh công việc liên quan của ngành Thiết kế công nghiệp; Thiết kế đồ hoạ; Thiết kế thời trang; Thiết kế mĩ thuật đa phương tiện,…; hướng dẫn HS trả lời câu hỏi theo gợi ý trong SGK *Mĩ thuật 9*, trang 62.

– GV mở rộng thông tin bằng cách cho HS biết cụ thể hơn về một số công việc trong mỗi ngành, nghề liên quan đến lĩnh vực mĩ thuật ứng dụng, trong đó nhấn mạnh đến xu hướng sử dụng "trí tuệ nhân tạo", thông qua các phần mềm chuyên dụng trong thiết kế. Điều này tạo nên các thách thức cho các nhà thiết kế, tạo mẫu sản phẩm trong tương lai.

Phương án 2

– GV cho mỗi HS tìm hiểu về công việc liên quan đến lĩnh vực mĩ thuật ứng dụng yêu thích và trình bày trước lớp.

– GV lưu ý HS nội dung trình bày theo câu hỏi định hướng và gợi ý mở rộng thêm về những thách thức đặt ra đối với những công việc liên quan đến mĩ thuật truyền thống trong xu thế phát triển như hiện nay, khi khoa học công nghệ phát triển và cơ sở dữ liệu ngày càng được hoàn thiện giúp cho "trí tuệ nhân tạo" dần xuất hiện trong nhiều lĩnh vực, trong đó có thiết kế mĩ thuật.

– GV quan sát, đặt câu hỏi, tổ chức cho các nhóm phản biện với phần trình bày của nhóm bạn.

2. Hoạt động 2: Thể hiện

a. Mục tiêu

– HS biết cách khai thác các thông tin hoặc dữ liệu hình ảnh giới thiệu về những ngành, nghề liên quan đến lĩnh vực mĩ thuật ứng dụng.

– HS thuyết trình qua sơ đồ tư duy, PowerPoint hoặc video clip.

b. Nội dung

– HS tìm hiểu các bước thực hiện phần giới thiệu về ngành, nghề liên quan đến lĩnh vực mĩ thuật ứng dụng.

– HS thực hiện được phần thuyết trình theo nhóm dưới dạng trình bày phù hợp.

c. Sản phẩm

Phần thuyết trình theo cá nhân/ nhóm lựa chọn một trong các hình thức: PowerPoint, sơ đồ tư duy, video clip,…

d. Tổ chức thực hiện

– GV cho HS đọc các gợi ý về cách giới thiệu ngành, nghề liên quan trong mĩ thuật ứng dụng ở SGK *Mĩ thuật 9*, trang 64 để làm rõ hơn các nội dung cần thực hiện.

– GV cho một HS đọc phần *Em có biết* để mở rộng kiến thức và có thêm gợi ý để thực hiện phần thuyết trình.

– Trước khi HS thực hành, GV gợi ý, định hướng:

+ *Ý tưởng trình bày.*

+ *Hình thức trình bày phù hợp với khả năng và kĩ năng thực hiện.*

+ *Lựa chọn hình ảnh phù hợp,…*

3. Hoạt động 3: Thảo luận

a. Mục tiêu

– Nhận xét phần trình bày của nhóm bạn và cảm nhận của mình trước nhóm, lớp.

– Biết cách nhận xét, đánh giá phần trình bày của bạn, nhóm.

b. Nội dung

– GV hướng dẫn HS nhận xét SPMT của bạn, nhóm đã thực hiện.

– HS thảo luận theo các câu hỏi gợi ý trong SGK *Mĩ thuật 9*, trang 65.

c. Sản phẩm

Cảm nhận của bản thân và phân tích được phần trình bày của bạn, nhóm.

d. Tổ chức thực hiện

– Thông qua phần trình bày (sản phẩm) của cá nhân/ nhóm ở hoạt động Thể hiện, GV cho HS thực hiện thảo luận theo câu hỏi trong SGK *Mĩ thuật 9*, trang 65.

– Quá trình thảo luận, GV có thể đưa thêm các gợi ý dựa theo SPMT thực tế để HS nhận biết rõ hơn về những nội dung và hình thức thực hiện cần được bổ sung để hoàn thiện hơn.

– GV hướng dẫn cho HS tìm hiểu thêm qua phần tham khảo SPMT của HS.

4. Hoạt động 4: Vận dụng

a. Mục tiêu

– Giúp HS gắn kết kiến thức đã học với việc tìm hiểu kiến thức liên quan.

– Hình thành khả năng tự học và xây dựng đề cương thể hiện liên quan đến yêu cầu cần đạt của bài học.

b. Nội dung

Viết bài luận ngắn giới thiệu về sự đa dạng và ý nghĩa của ngành, nghề thuộc lĩnh vực mĩ thuật ứng dụng trong đời sống xã hội.

c. Sản phẩm

Bài luận ngắn.

d. Tổ chức thực hiện

– Căn cứ vào thời gian trên lớp, GV có thể cho HS thực hiện hoặc có thể giao như bài tập về nhà.

– GV hướng dẫn HS thực hiện bài viết theo các nội dung gợi ý:

+ Tên công việc gắn với lĩnh vực mĩ thuật ứng dụng.

+ Đặc điểm của công việc thiết kế liên quan đến lĩnh vực mĩ thuật ứng dụng.

+ Sự cần thiết của công việc thiết kế liên quan đến lĩnh vực mĩ thuật ứng dụng trong đời sống xã hội.

+ Sự phù hợp của công việc thiết kế liên quan đến lĩnh vực mĩ thuật ứng dụng với năng lực bản thân.

BÀI 16: ĐẶC TRƯNG CỦA NGÀNH, NGHỀ LIÊN QUAN ĐẾN MĨ THUẬT ỨNG DỤNG (2 TIẾT)

I MỤC TIÊU

1. Kiến thức

Nêu được yếu tố đặc trưng của một số ngành, nghề liên quan đến lĩnh vực mĩ thuật ứng dụng.

2. Năng lực

– Lên được ý tưởng và thực hiện bản vẽ thiết kế SPMT ứng dụng.

– Thể hiện được kiến thức, kĩ năng liên môn trong thực hành, sáng tạo SPMT cụ thể.

3. Phẩm chất

Nhận định được lĩnh vực chuyên ngành phù hợp với sở thích cá nhân.

II THIẾT BỊ DẠY HỌC VÀ HỌC LIỆU

– Hình ảnh, video clip giới thiệu một số đặc trưng của ngành, nghề liên quan đến lĩnh vực mĩ thuật ứng dụng để trình chiếu trên PowerPoint cho HS quan sát.

– Hình ảnh sản phẩm thiết kế để minh hoạ, phân tích kiểu dáng, màu sắc, kĩ thuật thể hiện.

– Một số video clip giới thiệu nhà thiết kế thực hiện sản phẩm,…

III TIẾN TRÌNH DẠY HỌC

1. Hoạt động 1: Quan sát

a. Mục tiêu

HS biết được một số yếu tố đặc trưng của ngành, nghề liên quan đến lĩnh vực mĩ thuật ứng dụng.

b. Nội dung

– HS tìm hiểu về mục đích sử dụng của các sản phẩm thuộc lĩnh vực mĩ thuật ứng dụng.

– HS hiểu biết về khả năng đáp ứng nhu cầu thị trường và giá trị của sản phẩm thuộc lĩnh vực mĩ thuật ứng dụng.

c. Sản phẩm

HS có kiến thức về đặc trưng của ngành, nghề liên quan đến mĩ thuật ứng dụng.

d. Tổ chức thực hiện

– GV hướng dẫn từng nhóm HS trao đổi, trả lời các câu hỏi trong SGK *Mĩ thuật 9*, trang 66.

– GV mở rộng thêm thông tin bằng những hình ảnh minh hoạ có liên quan được sưu tầm ngoài SGK để trình chiếu PowerPoint cho HS quan sát.

– GV kết luận về một số đặc trưng liên quan đến lĩnh vực mĩ thuật ứng dụng để gợi ý cho HS thực hiện SPMT ở hoạt động sau.

– GV cho HS tìm hiểu về yếu tố:

+ *Thiết kế;*

+ *Thẩm mĩ;*

+ *Công nghệ;*

+ *Thị trường;*

+ *Một số yếu tố khác (xu hướng, kinh doanh,...).*

– Trên cơ sở định hướng tìm hiểu một số đặc trưng của ngành, nghề liên quan đến mĩ thuật ứng dụng, GV tổ chức hoạt động theo gợi ý:

+ *Cho HS chơi trò chơi, hoặc xem video clip có nội dung liên quan.*

+ *Giao cho mỗi nhóm thuyết trình trong 5 phút,...*

2. Hoạt động 2: Thể hiện

a. Mục tiêu

HS thực hiện được một SPMT thể hiện đặc trưng của một ngành, nghề yêu thích liên quan đến lĩnh vực mĩ thuật ứng dụng.

b. Nội dung

– HS tham khảo các phương án thiết kế vòng cổ lấy cảm hứng từ di sản văn hoá ở thành phố Hà Nội, hình minh hoạ trong SGK *Mĩ thuật 9*, trang 68.

– HS thực hiện thiết kế để thể hiện SPMT dạng 2D hoặc dựng mẫu dạng 3D từ vật liệu sẵn có.

c. Sản phẩm

SPMT 2D/ 3D liên quan đến mĩ thuật ứng dụng.

d. Tổ chức thực hiện

– GV cho HS đọc nội dung mục *Em có biết* để gợi mở thêm ý tưởng trước khi thực hành, sáng tạo.

– Trước khi HS thực hành SPMT, GV gợi ý:

+ *Các ngành, nghề liên quan đến mĩ thuật ứng dụng;*

+ *Đặc trưng và lựa chọn nghề yêu thích phù hợp với năng lực;*

+ *Ý tưởng, bố cục và màu sắc lựa chọn trong thiết kế.*

– Trong quá trình HS thực hiện, GV quan sát, nhắc nhở và hỗ trợ đến từng HS.

3. Hoạt động 3: Thảo luận

a. Mục tiêu

– Biết cách nhận xét, đánh giá SPMT của bạn, nhóm.

– Trình bày những cảm nhận trước nhóm, lớp.

b. Nội dung

– GV hướng dẫn HS quan sát SPMT của bạn, nhóm đã thực hiện.

– HS thảo luận theo các câu hỏi gợi ý trong SGK *Mĩ thuật 9*, trang 69.

c. Sản phẩm

Cảm nhận của bản thân và phân tích được yếu tố thiết kế, màu sắc được thể hiện trên SPMT đã thực hiện của bạn, nhóm.

d. Tổ chức thực hiện

– Thông qua SPMT của cá nhân/ nhóm ở hoạt động Thể hiện, GV cho HS trả lời câu hỏi trong SGK *Mĩ thuật 9,* trang 69.

– Trong quá trình thảo luận, dựa theo SPMT thực tế đã thực hiện, GV có thể đưa thêm các gợi ý để HS nhận biết rõ hơn về yếu tố ứng dụng, thẩm mĩ, cũng như đặc trưng trong lĩnh vực mĩ thuật ứng dụng trên SPMT.

– GV cho HS quan sát SPMT của HS trong SGK *Mĩ thuật 9*, trang 69 để làm rõ hơn sự liên kết giữa ngành, nghề với lĩnh vực mĩ thuật ứng dụng.

4. Hoạt động 4: Vận dụng

a. Mục tiêu

Giúp HS củng cố, gắn kết kiến thức, kĩ năng đã học để viết một bài luận hoặc thực hiện video clip về một số ngành, nghề liên quan đến lĩnh vực mĩ thuật ứng dụng.

b. Nội dung

Tìm hiểu nội dung về một số ngành, nghề cụ thể liên quan đến lĩnh vực mĩ thuật ứng dụng để viết bài luận hoặc thực hiện video clip.

c. Sản phẩm

Bài luận/ video clip giới thiệu đặc trưng về một số ngành, nghề liên quan đến lĩnh vực mĩ thuật ứng dụng.

d. Tổ chức thực hiện

– GV hướng dẫn HS lựa chọn một ngành, nghề liên quan đến lĩnh vực mĩ thuật ứng dụng để thực hiện nhiệm vụ học tập của bài học.

– Căn cứ vào thời gian trên lớp, GV có thể cho HS thực hiện trên lớp hoặc giao về nhà theo gợi ý trong SGK *Mĩ thuật 9*, trang 69.

Nhà xuất bản Giáo dục Việt Nam xin trân trọng cảm ơn
các tác giả có tác phẩm, tư liệu được sử dụng, trích dẫn trong cuốn sách này.

Chịu trách nhiệm xuất bản:
Chủ tịch Hội đồng thành viên – Tổng Giám đốc NGUYỄN TIẾN THANH

Chịu trách nhiệm nội dung:
Tổng biên tập PHẠM VĨNH THÁI

Biên tập nội dung: PHẠM DUY ANH – VŨ THỊ THANH TÂM – NGUYỄN VĂN NGUYÊN
Biên tập mĩ thuật: PHẠM DUY ANH
Thiết kế sách: ĐINH THANH LIÊM
Trình bày bìa: NGUYỄN BÍCH LA
Sửa bản in: NGUYỄN DUY LONG – TẠ THỊ HƯỜNG
Chế bản: CÔNG TY CỔ PHẦN DỊCH VỤ XUẤT BẢN GIÁO DỤC HÀ NỘI

Bản quyền thuộc Nhà xuất bản Giáo dục Việt Nam

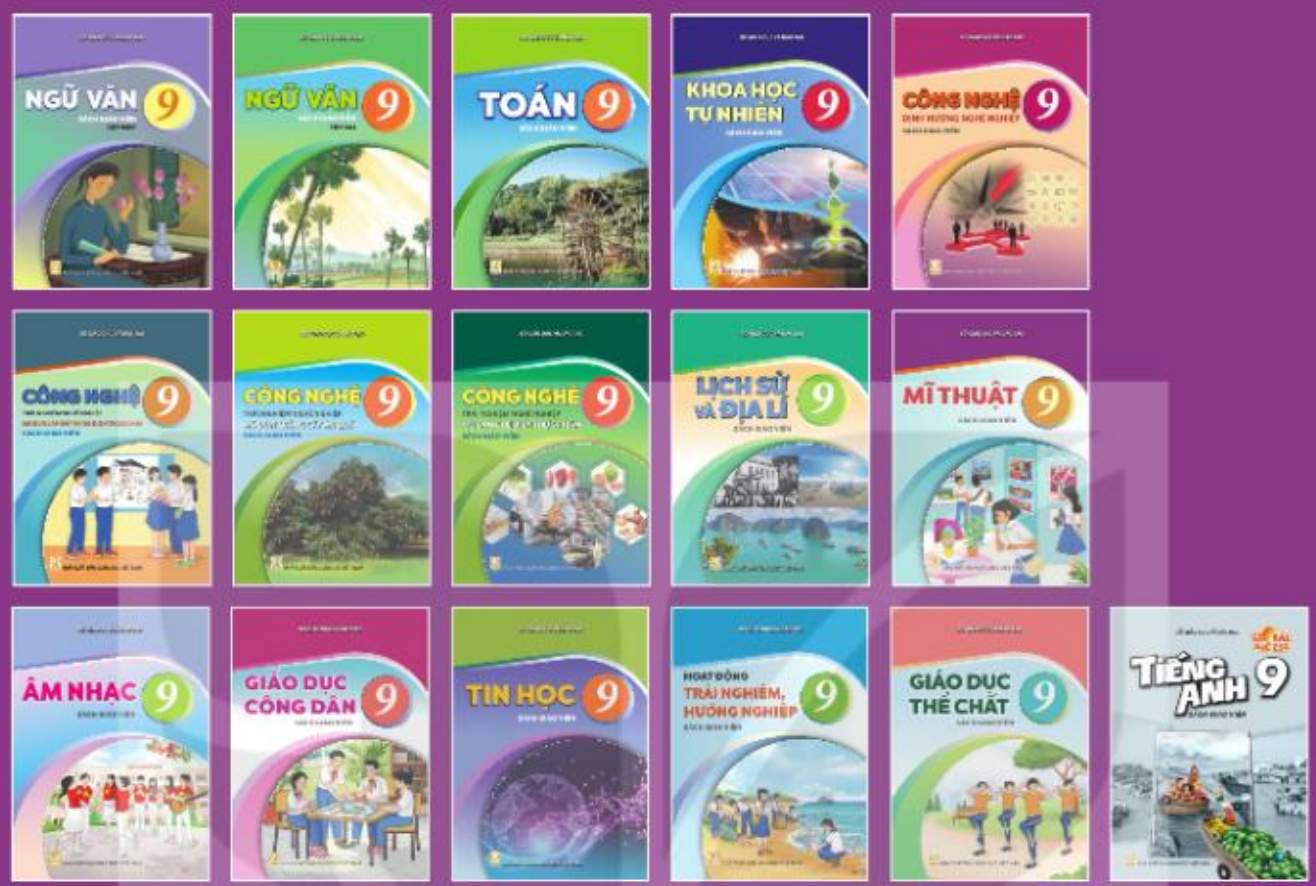
Tất cả các phần của nội dung cuốn sách này đều không được sao chép, lưu trữ, chuyển thể dưới bất kì hình thức nào khi chưa có sự cho phép bằng văn bản của Nhà xuất bản Giáo dục Việt Nam.

MĨ THUẬT 9 – SÁCH GIÁO VIÊN
Mã số: .....

In ..... cuốn (QĐ ..... SLK), khổ 19 x 26,5cm.
In tại Công ty cổ phần in .....
Số ĐKXB: ...../CXBIPH/...../GD
Số QĐXB: ..... / QĐ-GD ngày ... tháng ... năm .....
In xong và nộp lưu chiểu tháng ..... năm .....
Mã số ISBN: .....



HUÂN CHƯƠNG HỒ CHÍ MINH



BỘ SÁCH GIÁO VIÊN LỚP 9 – KẾT NỐI TRI THỨC VỚI CUỘC SỐNG

1. Ngữ văn 9, tập một – SGV
2. Ngữ văn 9, tập hai – SGV
3. Toán 9 – SGV
4. Khoa học tự nhiên 9 – SGV
5. Công nghệ 9
   Định hướng nghề nghiệp – SGV
6. Công nghệ 9
   Trải nghiệm nghề nghiệp
   Mô đun Lắp đặt mạng điện trong nhà – SGV
7. Công nghệ 9
   Trải nghiệm nghề nghiệp
   Mô đun Trồng cây ăn quả – SGV
8. Công nghệ 9
   Trải nghiệm nghề nghiệp
   Mô đun Chế biến thực phẩm – SGV
9. Lịch sử và Địa lí 9 – SGV
10. Mĩ thuật 9 – SGV
11. Âm nhạc 9 – SGV
12. Giáo dục công dân 9 – SGV
13. Tin học 9 – SGV
14. Hoạt động trải nghiệm, hướng nghiệp 9 – SGV
15. Giáo dục thể chất 9 – SGV
16. Tiếng Anh 9 – Global Success – SGV

Website: https://www.nxbgd.vn

KẾT NỐI TRI THỨC VỚI CUỘC SỐNG