BỘ GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO

MĨ THUẬT 10

SÁCH GIÁO VIÊN



NHÀ XUẤT BẢN GIÁO DỤC VIỆT NAM

NGUYỄN XUÂN NGHỊ (Tổng Chủ biên)
PHẠM DUY ANH (Chủ biên)
LÊ TRẦN HẬU ANH – ĐÀO THỊ THUÝ ANH – VƯƠNG QUỐC CHÍNH
VŨ HỒNG CƯƠNG – LÊ THỊ HÀ – VŨ QUỐC KHÁNH
ĐINH GIA LÊ – NGUYỄN THỊ MAY – NGUYỄN HỮU PHẦN
HOÀNG MINH PHÚC – TRỊNH SINH – LÊ NGUYỄN KIỀU TRANG
TRẦN NGỌC THANH TRANG – ĐỖ ĐÌNH TUYẾN – TRẦN THANH VIỆT

MĨ THUẬT

10

SÁCH GIÁO VIÊN

KẾT NỐI TRI THỨC
VỚI CUỘC SỐNG

NHÀ XUẤT BẢN GIÁO DỤC VIỆT NAM

DANH SÁCH TÁC GIẢ BIÊN SOẠN CÁC NỘI DUNG

TÁC GIẢ	**NỘI DUNG BIÊN SOẠN**
TS. ĐÀO THỊ THUÝ ANH GS. TS. TRỊNH SINH	LÍ LUẬN VÀ LỊCH SỬ MĨ THUẬT
TS. LÊ TRẦN HẬU ANH	HỘI HOẠ
PGS. TS. ĐINH GIA LÊ	ĐIÊU KHẮC
ThS. NGUYỄN THỊ MAY PGS. TS. HOÀNG MINH PHÚC	ĐỒ HOẠ (TRANH IN)
ThS. LÊ THỊ HÀ ThS. LÊ NGUYỄN KIỀU TRANG	THIẾT KẾ THỜI TRANG
ThS. VƯƠNG QUỐC CHÍNH	THIẾT KẾ ĐỒ HOẠ
ThS. PHẠM DUY ANH Nhiếp ảnh gia VŨ QUỐC KHÁNH	THIẾT KẾ MĨ THUẬT ĐA PHƯƠNG TIỆN
NSND. NGUYỄN HỮU PHẦN ThS. TRẦN THANH VIỆT	THIẾT KẾ MĨ THUẬT SÂN KHẤU, ĐIỆN ẢNH
ThS. PHẠM DUY ANH ThS. ĐỖ ĐÌNH TUYẾN	THIẾT KẾ CÔNG NGHIỆP
PGS. TS. VŨ HỒNG CƯƠNG ThS. TRẦN NGỌC THANH TRANG	KIẾN TRÚC

QUY ƯỚC VIẾT TẮT DÙNG TRONG SÁCH

BGDĐT	Bộ Giáo dục và Đào tạo
GDTH	Giáo dục trung học
HS	học sinh
GV	giáo viên
SGK	sách giáo khoa
SGV	sách giáo viên
SPMT	sản phẩm mĩ thuật
THCS	trung học cơ sở
TT	thông tư

KẾT NỐI TRI THỨC VỚI CUỘC SỐNG

LỜI NÓI ĐẦU

SGK *Mĩ thuật 10* là bộ SGK của Nhà xuất bản Giáo dục Việt Nam, gồm mười nội dung giáo dục. Tư tưởng xuyên suốt của *Mĩ thuật 10* là giúp học sinh hình thành, phát triển phẩm chất và năng lực cần có trong cuộc sống. Theo đó, kiến thức trong sách không những đóng vai trò truyền tải kiến thức mà còn là "chất liệu" quan trọng giúp học sinh chuyển tải thành phẩm chất, năng lực theo đúng mục tiêu đặt ra trong Chương trình giáo dục phổ thông 2018 – môn Mĩ thuật. SGV *Mĩ thuật 10* giúp giáo viên có công cụ hữu hiệu để triển khai hiệu quả SGK. Sách được biên soạn theo định hướng trong Công văn số 5512/BGDĐT-GDTrH ban hành năm 2020 về tổ chức thực hiện kế hoạch giáo dục trong trường học. 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 *Mĩ thuật 10*, phương pháp dạy học và đánh giá kết quả học tập.

PHẦN HAI: HƯỚNG DẪN DẠY HỌC CÁC NỘI DUNG GIÁO DỤC CỤ THỂ

Những nội dung hướng dẫn bám sát cấu trúc SGK theo mười nội dung giáo dục, theo đúng yêu cầu về xây dựng kế hoạch dạy học trong nhà trường, phù hợp với đối tượng học sinh cũng như khả năng tổ chức hoạt động dạy học trong nhà trường, hướng đến giúp học sinh hiểu và tự mình thực hiện được sản phẩm mĩ thuật sau mỗi nội dung giáo dục.

Với những định hướng và hướng dẫn cụ thể, các nội dung của cuốn sách này thuận tiện cho giáo viên trong việc tổ chức, kiểm soát quá trình dạy học đối với từng học sinh, cũng như góp phần hoàn thành mục tiêu, yêu cầu cần đạt đối với học sinh lớp 10 trong môn Mĩ thuật.

Các tác giả

MỤC LỤC

		TRANG
PHẦN MỘT. HƯỚNG DẪN CHUNG		
I	Mục tiêu môn học	5
II	Giới thiệu sách giáo khoa *Mĩ thuật 10*	5
III	Phương pháp dạy học sách giáo khoa *Mĩ thuật 10*	9
IV	Đánh giá kết quả học tập	10
PHẦN HAI. HƯỚNG DẪN DẠY HỌC CÁC NỘI DUNG GIÁO DỤC CỤ THỂ		
Nội dung	Lí luận và Lịch sử mĩ thuật	12
	Hội hoạ	25
	Đồ hoạ (tranh in)	38
	Điêu khắc	51
	Thiết kế công nghiệp	63
	Thiết kế đồ hoạ	72
	Thiết kế thời trang	83
	Thiết kế mĩ thuật sân khấu, điện ảnh	99
	Thiết kế mĩ thuật đa phương tiện	109
	Kiến trúc	122

KẾT NỐI TRI THỨC VỚI CUỘC SỐNG

PHẦN MỘT HƯỚNG DẪN CHUNG

I MỤC TIÊU MÔN HỌC

Thực hiện Nghị quyết số 29/NQ-TW của Ban Chấp hành Trung ương Đảng "về đổi mới căn bản, toàn diện giáo dục và đào tạo đáp ứng yêu cầu công nghiệp hoá, hiện đại hoá trong điều kiện kinh tế thị trường định hướng xã hội chủ nghĩa và hội nhập quốc tế"; Nghị quyết số 88/2014/QH13 của Quốc hội về đổi mới chương trình, SGK giáo dục phổ thông; ngày 26 tháng 12 năm 2018, Bộ trưởng Bộ Giáo dục và Đào tạo đã ban hành Thông tư số 32/2018/TT-BGDĐT ban hành Chương trình giáo dục phổ thông 2018. Theo lộ trình áp dụng SGK mới được Quốc hội phê duyệt tại Nghị quyết số 88/2014/QH13, điều chỉnh tại Nghị quyết số 51/2017/QH14 và theo lộ trình của Thông tư số 32/2018/TT-BGDĐT, Nhà xuất bản Giáo dục Việt Nam tổ chức biên soạn SGK trên cơ sở Chương trình giáo dục phổ thông đã được ban hành bao gồm đầy đủ SGK của tất cả các môn học và hoạt động giáo dục được quy định trong Chương trình giáo dục phổ thông mới dành cho HS từ lớp 1 đến lớp 12 trên tất cả các vùng miền của đất nước.

Môn Mĩ thuật lớp 10 giúp HS tiếp tục phát triển năng lực mĩ thuật đã được hình thành ở giai đoạn giáo dục cơ bản và các phẩm chất yêu nước, nhân ái, chăm chỉ, trung thực, trách nhiệm thông qua nhiều hình thức hoạt động; phát triển tư duy phản biện, khả năng giải quyết vấn đề và sáng tạo, kĩ năng thực hành, giao tiếp và hợp tác; ý thức tôn trọng và phát huy văn hoá, nghệ thuật truyền thống dân tộc, tiếp cận giá trị nghệ thuật và thành tựu khoa học, công nghệ của thời đại, phát triển năng lực tự chủ và tự học; tăng cường hiểu biết về kiến thức mĩ thuật trong các lĩnh vực ngành nghề có liên quan, bồi dưỡng cảm xúc thẩm mĩ và tình yêu nghệ thuật, có định hướng nghề nghiệp phù hợp với bản thân và nhu cầu xã hội.

Ở lớp 10, HS được lựa chọn bốn nội dung trong mười nội dung, với tổng thời lượng là 70 tiết/ năm, bao gồm: Lí luận và Lịch sử mĩ thuật; Hội hoạ; Đồ hoạ (tranh in); Điêu khắc; Thiết kế công nghiệp; Thiết kế thời trang; Thiết kế đồ hoạ; Thiết kế mĩ thuật sân khấu, điện ảnh; Thiết kế mĩ thuật đa phương tiện; Kiến trúc. Trong đó, nội dung Lí luận và Lịch sử mĩ thuật vừa được thực hiện độc lập vừa bảo đảm lồng ghép trong thực hành, thảo luận mĩ thuật.

II GIỚI THIỆU SÁCH GIÁO KHOA MĨ THUẬT 10

1. Quan điểm biên soạn

– Bộ SGK này được biên soạn đáp ứng các yêu cầu chung đối với SGK mới:

+ Tuân thủ định hướng đổi mới giáo dục phổ thông với trọng tâm là chuyển nền giáo dục từ chú trọng truyền thụ kiến thức sang giúp HS hình thành, phát triển toàn diện phẩm chất và năng lực.

+ Bám sát các tiêu chuẩn SGK mới theo Thông tư số 33/2017 của Bộ Giáo dục và Đào tạo ban hành ngày 22 tháng 12 năm 2017.

– Tư tưởng chủ đạo, xuyên suốt trong SGK các môn học và hoạt động giáo dục thể hiện quan điểm đổi mới SGK theo mô hình phát triển phẩm chất và năng lực của người học, nhưng không xem nhẹ vai trò của kiến thức. Kiến thức trong SGK không chỉ cần hiểu và ghi nhớ, mà phải là "chất liệu" quan trọng để đạt được mục tiêu của giáo dục là giúp HS hình thành, phát triển các phẩm chất và năng lực mà các em cần có trong cuộc sống hiện tại và tương lai. Theo cách tiếp cận đó, kiến thức được đưa vào sách bảo đảm: (1) phù hợp với đặc điểm tâm sinh lí và trải nghiệm của người học; (2) phản ánh những vấn đề của cuộc sống, trong đó chú ý cập nhật những thành tựu của khoa học và công nghệ, phù hợp nền tảng văn hoá và thực tiễn Việt Nam; (3) giúp người học vận dụng để giải quyết những vấn đề của cuộc sống từ các cấp độ và phương diện khác nhau: cá nhân và xã hội, tinh thần (đạo đức, giá trị nhân văn) và vật chất (kĩ năng, nghề nghiệp). Các yêu cầu này vừa liên quan đến việc lựa chọn, sắp xếp các kiến thức nói riêng và nội dung giáo dục nói chung, vừa liên quan đến phương pháp tổ chức hoạt động trên cơ sở nội dung giáo dục đã được lựa chọn. Theo đó, các nội dung giáo dục được chọn lọc theo hướng tinh giản ở mức hợp lí, được sắp xếp theo hướng tăng cường sự kết nối giữa các lớp, các cấp học trong một môn học và hoạt động giáo dục cũng như sự tích hợp giữa các môn học và hoạt động giáo dục trong cùng một lớp, một cấp học. Các nội dung giáo dục phân hoá cho những đối tượng HS khác nhau cũng được chú trọng.

Đặc biệt, hỗ trợ GV đổi mới hiệu quả phương pháp tổ chức các hoạt động giáo dục là một ưu tiên hàng đầu của bộ sách. Các bài học trong mỗi cuốn sách của tất cả các môn học và hoạt động giáo dục đều được thiết kế gồm hệ thống các hoạt động. Thông qua các hoạt động đa dạng, có tác dụng kích thích tính tích cực và chủ động của người học, sách giúp HS hình thành, phát triển các phẩm chất và năng lực phù hợp với đặc điểm, ưu thế của từng môn học và hoạt động giáo dục. Ngoài ra, sách cũng có những gợi ý cụ thể cho việc đánh giá kết quả học tập của HS phù hợp với định hướng đổi mới đánh giá của Chương trình giáo dục phổ thông 2018.

2. Cấu trúc

– Cấu trúc SGK:

Bộ SGK *Mĩ thuật 10* gồm mười cuốn ở mười nội dung giáo dục, có cấu trúc thống nhất chung gồm các phần sau:

+ Hướng dẫn sử dụng sách.

+ Lời nói đầu.

+ Mục lục.

+ Các bài học.

+ Một số thuật ngữ dùng trong sách.

+ Bảng tra cứu tên riêng nước ngoài.

Các bài học trong từng cuốn SGK trong bộ SGK *Mĩ thuật 10* gồm:

	Tên bài học	Số tiết
1. Lí luận và Lịch sử mĩ thuật	Bài 1: Khái quát chung về lịch sử mĩ thuật Bài 2: Khái quát về lịch sử mĩ thuật thế giới Bài 3: Một số nét tiêu biểu của mĩ thuật Việt Nam	2 8 6
2. Hội hoạ	Bài 1: Khái quát về nghệ thuật hội hoạ Bài 2: Tranh chất liệu chì, than Bài 3: Tranh tĩnh vật chất liệu chì, than	4 6 6
3. Đồ hoạ (tranh in)	Bài 1: Nghệ thuật đồ hoạ tranh in Bài 2: Tranh in bản dập	5 11
4. Điêu khắc	Bài 1: Khái quát về nghệ thuật điêu khắc Bài 2: Phù điêu	5 11
5. Thiết kế công nghiệp	Bài 1: Ngành Thiết kế công nghiệp trong đời sống xã hội Bài 2: Thiết kế đồ chơi cho trẻ em bằng vật liệu sẵn có	4 12
6. Thiết kế đồ hoạ	Bài 1: Khái quát về thiết kế đồ hoạ Bài 2: Thiết kế logo đơn giản	5 11
7. Thiết kế thời trang	Bài 1: Khái quát về thiết kế thời trang Bài 2: Thiết kế mẫu thời trang đơn giản	6 10
8. Thiết kế mĩ thuật sân khấu, điện ảnh	Bài 1: Thiết kế mĩ thuật sân khấu Bài 2: Thiết kế mĩ thuật sân khấu một phân cảnh trong vở kịch	5 11
9. Thiết kế mĩ thuật đa phương tiện	Bài 1: Khái quát về nghệ thuật nhiếp ảnh Bài 2: Những điều cần biết để chụp và thưởng thức một bức ảnh	5 11
10. Kiến trúc	Bài 1: Nghệ thuật kiến trúc Bài 2: Công trình kiến trúc	8 8

Các bài học trong sách được biên soạn đáp ứng nội dung, yêu cầu cần đạt theo định hướng trong Chương trình giáo dục phổ thông 2018 môn Mĩ thuật. Qua đó, HS được trải nghiệm và vận dụng mĩ thuật vào đời sống; giúp HS nhận thức được mối liên hệ giữa mĩ thuật với cuộc sống, kết nối mĩ thuật với các môn học và hoạt động giáo dục khác; làm tiền đề cho HS định hướng nghề nghiệp trong tương lai, cũng như chủ động tham gia các hoạt động văn hoá nghệ thuật và đời sống xã hội.

– Cấu trúc bài học:

Cấu trúc mỗi bài được xây dựng theo khoản 2, điều 7 của Thông tư số 33/2017/TT-BGDĐT, gồm bốn hoạt động (mục) chính: Khám phá – Nhận biết – Thảo luận – Vận dụng. Logic khoa học của bốn mục này được diễn giải như sau:

+ Khám phá: Hoạt động này giúp HS tìm hiểu, có nhận thức ban đầu về nội dung bài học.

+ Nhận biết: Hoạt động này giúp HS lĩnh hội và hình thành kiến thức, kĩ năng liên quan đến bài.

+ Thảo luận: Hoạt động này củng cố nội dung, yêu cầu cần đạt được của bài học.

+ Vận dụng: Trong hoạt động này, HS sử dụng kiến thức, kĩ năng đã học để thực hiện những vấn đề của cuộc sống liên quan đến bài.

Cấu trúc này được tường minh từng bước trong quá trình nhận thức, giúp GV và HS kiểm soát được quá trình lĩnh hội và tổ chức dạy – học trong nhà trường.

3. Nội dung chính

– Mạch nội dung:

Theo quy định trong Chương trình giáo dục phổ thông 2018, thời lượng thực hiện chương trình ở các lớp 10 là 70 tiết, trong đó, thời lượng dành cho các nội dung lựa chọn:

Nội dung SGK – *Mĩ thuật 10*	**Thời lượng (tiết)**
Lí luận và Lịch sử mĩ thuật	**16**
Hội hoạ	**16**
Đồ hoạ (tranh in)	**16**
Điêu khắc	**16**
Thiết kế công nghiệp	**16**
Thiết kế đồ hoạ	**16**
Thiết kế thời trang	**16**
Thiết kế mĩ thuật sân khấu, điện ảnh	**16**
Thiết kế mĩ thuật đa phương tiện	**16**
Kiến trúc	**16**
Đánh giá	**6**

– Những điểm mới của SGK *Mĩ thuật 10:*

+ Lần đầu tiên được biên soạn và thực hiện dạy – học ở cấp Trung học phổ thông nhằm phát triển năng lực thẩm mĩ, cụ thể ở các năng lực thành phần đặc thù của môn học như: quan sát và nhận thức thẩm mĩ; sáng tạo và ứng dụng thẩm mĩ; phân tích và đánh giá thẩm mĩ.

+ Được biên soạn trên kiến thức cốt lõi của nghệ thuật thị giác vừa đảm bảo dạy học phân hoá cho từng đối tượng HS trên cơ sở định hướng nghề nghiệp.

+ Được thiết kế đáp ứng phù hợp với môn học tự chọn, theo hướng mở, tạo điều kiện để GV và HS có thể vận dụng linh hoạt, sáng tạo và tránh quá tải.

KẾT NỐI TRI THỨC VỚI CUỘC SỐNG

+ Xây dựng các dạng thực hành đa dạng, không gian học tập mở, các chất liệu, vật liệu sưu tầm, tái sử dụng, sáng tạo không chỉ giúp người học thực hành theo năng lực, mà còn góp phần nâng cao thị hiếu thẩm mĩ với đối tượng ở mỗi nội dung học tập.

+ Đánh giá HS phù hợp với đối tượng của từng nội dung giáo dục, trên cơ sở đánh giá năng lực thẩm mĩ theo những mức độ biết – hiểu – vận dụng – vận dụng sáng tạo. Tạo cơ hội để HS tự đánh giá và đánh giá đồng đẳng trong thảo luận nghệ thuật và thực hành nghệ thuật.

III PHƯƠNG PHÁP DẠY HỌC SÁCH GIÁO KHOA MĨ THUẬT 10

– ***Định hướng chung:***

Phương pháp giáo dục trong Chương trình môn Mĩ thuật phát huy tính tích cực, tự giác, chủ động, sáng tạo của người học, trong đó nhấn mạnh những yêu cầu sau:

+ Tích hợp, lồng ghép nội dung lí thuyết trong thực hành, thảo luận hướng đến hình thành kĩ năng cho HS.

+ Chú trọng dạy học trải nghiệm; vận dụng linh hoạt các phương pháp dạy học mĩ thuật truyền thống và hiện đại, kĩ thuật dạy học nhằm huy động kiến thức, kinh nghiệm, kích thích trí tưởng tượng, tư duy hình ảnh thẩm mĩ của HS, tạo cơ hội để HS được vận dụng kiến thức, kĩ năng vào thực hành, thể nghiệm ý tưởng sáng tạo và đưa các sản phẩm sáng tạo vào đời sống.

+ Khai thác, sử dụng hợp lí thiết bị dạy học, internet; tận dụng các chất liệu, vật liệu sẵn có ở địa phương.

– ***Một số phương pháp, kĩ thuật dạy học cụ thể:***

+ *Phương pháp dạy học:* Mĩ thuật 10 có tính kế thừa các phương pháp dạy học mĩ thuật trước đây. Theo đó, GV vận dụng một cách có hiệu quả các phương pháp dạy học hiện có theo quan điểm dạy học tích cực, kết hợp với các phương pháp mới cho phù hợp với nội dung, hướng tới mục tiêu đa dạng trong cách giải quyết vấn đề mà bài học nêu ra.

SGK *Mĩ thuật 10* khuyến khích giáo viên sử dụng đa dạng các phương pháp dạy học:

- Dạy học tích hợp.
- Dạy theo bài học.
- Dạy học giải quyết vấn đề.
- Dạy học khám phá.
- Dạy học thực hành sáng tạo.
- Dạy học đa phương tiện,...

Tựu trung lại, có hai vấn đề trọng tâm về phương pháp: Một là, GV bằng các kĩ năng dạy học nêu tình huống và giúp HS phát hiện vấn đề qua những sự vật, hiện tượng xung quanh mình. Hai là, với những vấn đề phát hiện được, GV tạo điều kiện cho HS giải quyết vấn đề theo nhiều cách thông qua bài thực hành (không còn khuôn mẫu vào một cách nhất định) và mỗi cách giải quyết phản ánh nhận thức, kĩ năng của mỗi HS. Điều này tạo nên sự hứng khởi với môn Mĩ thuật khi HS hứng thú làm việc và có sản phẩm cho chính mình.

+ Kĩ thuật dạy học:

• Động não: kĩ thuật phát huy khả năng quan sát, tìm hiểu bài, phù hợp phần thảo luận, trao đổi nhóm qua việc đặt câu hỏi.

• Khăn trải bàn: kĩ thuật tổ chức hoạt động mang tính hợp tác, thúc đẩy sự tích cực, trách nhiệm, tương tác của các cá nhân, phù hợp trong tổ chức hoạt động thực hành nhóm.

• Phòng tranh: nhóm HS viết ý tưởng lên giấy, bảng,… HS cùng trao đổi tìm phương án tối ưu.

• Công đoạn: nhóm trưởng tổ chức cùng thực hiện một sản phẩm, sau đó, phân công các thành viên thực hiện và ghép sản phẩm cá nhân thành nhóm.

• Đặt câu hỏi: lưu ý câu hỏi liên quan đến thực hiện mục tiêu bài, ngắn gọn; phù hợp năng lực và kinh nghiệm của HS, tránh dùng câu hỏi đa nghĩa, gây khó với HS.

IV ĐÁNH GIÁ KẾT QUẢ HỌC TẬP

Việc đánh giá kết quả học tập môn Mĩ thuật 10 thực hiện theo Thông tư số 22/2021/TT-BGDĐT. Trong đó, việc đánh giá có hai hình thức:

– Kết quả học tập môn Mĩ thuật được đánh giá bằng nhận xét:

+ Trong một học kì, kết quả học tập môn Mĩ thuật của học sinh được đánh giá theo 01 (một) trong 02 (hai) mức: Đạt, Chưa đạt. Trong đó, 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 học sinh 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.

Giáo viên môn Mĩ thuật đánh giá kết quả rèn luyện của học sinh căn cứ vào yêu cầu cần đạt về phẩm chất chủ yếu và năng lực chung theo các mức độ phù hợp với môn Mĩ thuật, cấp học quy định trong Chương trình tổng thể và yêu cầu cần đạt về năng lực đặc thù quy định trong Chương trình môn Mĩ thuật – Chương trình giáo dục phổ thông. Trong đó, đưa ra nhận xét, đánh giá kết quả rèn luyện, sự tiến bộ, ưu điểm nổi bật, hạn chế chủ yếu của học sinh trong quá trình rèn luyện và học tập môn học.

– Môn Mĩ thuật mỗi học kì có 02 (hai) lần đánh giá thường xuyên thông qua hình thức: hỏi – đáp, viết, thuyết trình, thực hành sản phẩm học tập,...

– Môn Mĩ thuật có 01 (một) lần đánh giá giữa kì và 01 (một) lần đánh giá cuối kì, được thực hiện thông qua: bài kiểm tra (trên giấy hoặc trên máy tính), bài thực hành, dự án học tập. Thời gian làm bài kiểm tra là 45 phút.

Lưu ý: Đánh giá HS khuyết tật:

– Việc đánh giá kết quả giáo dục của HS khuyết tật được thực hiện theo nguyên tắc động viên, khuyến khích sự nỗ lực và tiến bộ của người học.

– Đối với HS khuyết tật học tập theo phương thức giáo dục hoà nhập, kết quả giáo dục môn học hoặc hoạt động giáo dục mà HS khuyết tật đáp ứng được yêu cầu Chương trình giáo dục chung được đánh giá như đối với HS bình thường nhưng có giảm nhẹ yêu cầu về kết quả học tập. Những môn học hoặc hoạt động giáo dục mà HS khuyết tật không có khả năng đáp ứng yêu cầu chung được đánh giá theo kết quả thực hiện Kế hoạch giáo dục cá nhân.

Kiểm tra, đánh giá chung cho bốn học phần (6 tiết)

Bài luận (2 tiết):

Viết một bài luận giới thiệu, phân tích làm rõ những đặc trưng của học phần theo các nội dung sau:

– Đối tượng thẩm mĩ của nội dung giáo dục là gì?

– Phân tích một số tác phẩm/ sản phẩm tiêu biểu để làm rõ những đặc trưng của đối tượng thẩm mĩ trong nội dung giáo dục.

– Những công việc, nghề nghiệp liên quan là gì?

Bài thực hành (4 tiết):

Lựa chọn đối tượng thẩm mĩ phù hợp với năng lực của bản thân để thể hiện sản phẩm mĩ thuật bằng vật liệu/ chất liệu theo yêu cầu của một nội dung giáo dục em yêu thích nhất.

Nội dung	Yêu cầu thực hành	
	Thể loại	Sản phẩm
Lí luận và Lịch sử mĩ thuật	Lịch sử mĩ thuật	Khai thác tư liệu mĩ thuật
Hội hoạ	Tranh chất liệu chì, than	Tranh chất liệu chì hoặc than
Đồ hoạ (tranh in)	Tranh in bản dập	Tranh in bản dập
Điêu khắc	Phù điêu	Phù điêu bằng chất liệu tự chọn
Thiết kế công nghiệp	Thiết kế đồ chơi	Thiết kế đồ chơi cho trẻ em bằng vật liệu sẵn có
Thiết kế đồ hoạ	Nghệ thuật chữ và hình	Thiết kế logo
Thiết kế thời trang	Vẽ mẫu thời trang	Phác thảo mẫu trang phục đơn giản
Thiết kế mĩ thuật sân khấu, điện ảnh	Thiết kế sân khấu	Mô hình hoặc bản vẽ thiết kế mĩ thuật sân khấu
Thiết kế mĩ thuật đa phương tiện	Nhiếp ảnh	Chụp và xử lí ảnh bằng thiết bị sẵn có
Kiến trúc	Công trình kiến trúc	Mô hình hoặc bản vẽ mô phỏng công trình kiến trúc

PHẦN HAI HƯỚNG DẪN DẠY HỌC CÁC NỘI DUNG GIÁO DỤC CỤ THỂ

NỘI DUNG LÍ LUẬN VÀ LỊCH SỬ MĨ THUẬT

BÀI 1. KHÁI QUÁT CHUNG VỀ LỊCH SỬ MĨ THUẬT

(Thời gian thực hiện: 2 tiết)

I MỤC TIÊU

1. Kiến thức

– Biết được một số khái niệm liên quan đến ngành Lịch sử mĩ thuật.

– Hiểu được sự kết nối giữa ngành Lịch sử mĩ thuật và ngành Khảo cổ học trong nghiên cứu mĩ thuật cổ.

– Có kĩ năng và hiểu biết ban đầu về tìm hiểu, nghiên cứu lịch sử mĩ thuật.

2. Năng lực

– Có khả năng thiết lập được các danh mục tài liệu nghiên cứu lịch sử mĩ thuật (sách, tạp chí, trang thông tin điện tử,…).

– Có hiểu biết nhất định về một trường đại học có mã ngành Lí luận và Lịch sử mĩ thuật thông qua các phương tiện đại chúng.

– Bước đầu làm quen với một số quan điểm trong tìm hiểu nghệ thuật/ mĩ thuật của một số học giả, nhà phê bình.

– Trên cơ sở các hướng tiếp cận di sản mĩ thuật theo quan điểm mĩ thuật học, xã hội học, triết học/ mĩ học, HS lựa chọn được quan điểm tìm hiểu lịch sử mĩ thuật mình yêu thích để hình thành năng lực biện luận, thuyết trình.

3. Phẩm chất

– Yêu thích khám phá các di sản mĩ thuật.

– Chủ động lựa chọn hướng tiếp cận di sản mĩ thuật phù hợp để khai thác những giá trị nghệ thuật điển hình.

II THIẾT BỊ DẠY HỌC VÀ HỌC LIỆU

1. Đối với giáo viên

– SGV.

– Một số tư liệu/ sản phẩm/ tác phẩm mĩ thuật.

– Máy chiếu (nếu có).

2. Đối với học sinh

– SGK.

– Bài thuyết trình.

– Ảnh tư liệu về tác phẩm mĩ thuật đã sưu tầm.

III TIẾN TRÌNH DẠY HỌC

1. Hoạt động 1: Khám phá

a) Mục tiêu

– HS biết về những kiến thức về lịch sử mĩ thuật.

– HS nắm bắt được mối quan hệ giữa lịch sử mĩ thuật và mối quan hệ giữa tính khách quan của thời đại, lí thuyết nghiên cứu và tính chủ quan của nghệ sĩ sáng tác.

b) Nội dung

GV tổ chức cho các nhóm HS tìm hiểu và thuyết trình một số nội dung liên quan đến:

– Lịch sử mĩ thuật là gì?

– Những dấu mốc liên quan đến nghiên cứu, tìm hiểu về lịch sử mĩ thuật ở Việt Nam.

c) Sản phẩm

Bài thuyết trình và hình minh hoạ phù hợp.

d) Tổ chức thực hiện

– GV: khởi động máy chiếu (hoặc giá treo giấy A0), phân công thứ tự các nhóm lên trình bày.

– HS: nộp báo cáo phân công nhiệm vụ của các thành viên trong nhóm.

– GV: quan sát việc tham gia hoạt động học trên lớp của HS:

+ *Chuẩn bị bài thuyết trình của mỗi nhóm.*

+ *Sự tham gia của mỗi thành viên trong nhóm.*

+ *Sự tham gia của HS trong lớp.*

+ *Sự tích cực đặt câu hỏi, trả lời trong phần thảo luận.*

– HS:

+ *Nhóm 1: tìm hiểu về đối tượng nghiên cứu của ngành Lịch sử mĩ thuật.*

+ *Nhóm 2: trình bày những dấu mốc quan trọng của ngành Lịch sử mĩ thuật ở Việt Nam.*

KẾT NỐI TRI THỨC VỚI CUỘC SỐNG

– Căn cứ vào phần trình bày của các nhóm, GV đưa ra kết luận ở từng nội dung và nhấn mạnh:

+ Đối tượng của ngành Lịch sử mĩ thuật và mối quan hệ với nhiều ngành khoa học, nghệ thuật khác.

+ Sự cần thiết của ngành Lịch sử mĩ thuật đối với sự phát triển của mĩ thuật ở Việt Nam.

2. Hoạt động 2: Nhận biết

a) Mục tiêu

– HS biết được mối liên hệ liên ngành giữa Lịch sử mĩ thuật và Khảo cổ học.

– HS hiểu về một số cách tiếp cận trong tìm hiểu lịch sử mĩ thuật.

– HS nắm được các bước thực hiện khi tìm hiểu lịch sử mĩ thuật.

b) Nội dung

GV tổ chức cho các nhóm HS tìm hiểu và thuyết trình một số nội dung liên quan đến:

– Mối liên hệ liên ngành giữa Lịch sử mĩ thuật và Khảo cổ học.

– Một số cách tiếp cận trong tìm hiểu lịch sử mĩ thuật.

– Các bước thực hiện khi tìm hiểu lịch sử mĩ thuật.

c) Sản phẩm

Nhận thức cơ bản về những vấn đề liên quan đến tìm hiểu lịch sử mĩ thuật.

d) Tổ chức thực hiện

– GV: phân công các thành viên, nhóm trình bày:

+ Nhóm 1: trình bày một số kết quả khảo cổ học tại di tích Hoàng thành Thăng Long hoặc một di sản mĩ thuật thời sơ sử/ phong kiến, qua đó làm rõ mối liên hệ liên ngành giữa Lịch sử mĩ thuật và Khảo cổ học .

+ Nhóm 2: lựa chọn và trình bày một cách tiếp cận trong tìm hiểu lịch sử mĩ thuật. Qua đó làm rõ làm rõ ý nghĩa, giá trị của cách tiếp cận này trong tìm hiểu lịch sử mĩ thuật.

+ Nhóm 3: trình bày các bước tìm hiểu lịch sử mĩ thuật qua một ví dụ cụ thể để làm rõ ý nghĩa, sự cần thiết của các bước nghiên cứu.

– Khi mỗi nhóm trình bày, GV yêu cầu các thành viên của nhóm khác theo dõi, đặt câu hỏi để làm rõ các vấn đề cần quan tâm hoặc chưa rõ.

– GV quan sát ý thức, sự chuẩn bị, chủ động tham gia của các nhóm, cá nhân để nhắc nhở, động viên, khuyến khích kịp thời, tạo sự hứng thú đối với nội dung trình bày.

– GV giao nhiệm vụ cho HS theo câu lệnh ở SGK, trang 11. Căn cứ thời gian thực tế, HS thực hiện nội dung này ở lớp hoặc ở nhà.

3. Hoạt động 3: Thảo luận

a) Mục tiêu

Củng cố kiến thức, kĩ năng liên quan đến tìm hiểu lịch sử mĩ thuật.

b) Nội dung

Triển khai các nội dung trong SGK, trang 12.

c) Sản phẩm

– HS có khả năng trình bày về cách tiếp cận tìm hiểu lịch sử mĩ thuật mình yêu thích.

– HS có khả năng trao đổi theo các câu hỏi định hướng trong SGK, trang 12.

d) Tổ chức thực hiện

– GV cho HS lựa chọn hình thức trình bày để nêu quan điểm, cách tiếp cận và nhìn nhận của cá nhân về tìm hiểu lịch sử mĩ thuật.

– HS sử dụng hệ thống câu hỏi trong SGK, trang 12, để trao đổi, làm rõ những vấn đề liên quan đến tìm hiểu lịch sử mĩ thuật.

– Căn cứ nội dung trao đổi, trình bày của HS, GV chốt ý trên cơ sở kiến thức đã nêu ở bài 1.

4. Hoạt động 4: Vận dụng

a) Mục tiêu

– HS thiết lập được danh mục tài liệu liên quan lịch sử mĩ thuật.

– Biết về một số nhà nghiên cứu mĩ thuật tiêu biểu của Việt Nam/ thế giới (mở rộng); cơ sở đào tạo có mã ngành Lí luận và Lịch sử mĩ thuật ở Việt Nam.

b) Nội dung

– GV cho HS thiết lập danh mục tài liệu về tác giả, tác phẩm hoặc di sản mĩ thuật.

– HS tìm hiểu và giới thiệu về một cơ sở đào tạo có mã ngành Lí luận và Lịch sử mĩ thuật.

– HS tìm hiểu và giới thiệu một nhà nghiên cứu mĩ thuật mà em biết.

c) Sản phẩm

Thông tin liên quan đến các câu lệnh trong sách học sinh, trang 12.

KẾT NỐI TRI THỨC VỚI CUỘC SỐNG

d) Tổ chức thực hiện

– Căn cứ thời gian tổ chức thực tế, GV cho HS thực hiện nhiệm vụ học tập trong phần này ở nhà hoặc ở lớp.

– GV căn cứ kết quả làm việc của cá nhân/ nhóm để đánh giá và có ý kiến điều chỉnh về nhận thức (nếu có), nhằm giúp HS sử dụng kiến thức, kĩ năng ở bài 1 có hiệu quả trong tìm hiểu lịch sử mĩ thuật.

Các thầy cô thân mến!

Mục đích chính của bài này là giúp HS làm quen với các khái niệm, cũng như một số cách tiếp cận, các bước tìm hiểu cơ bản trong tìm hiểu lịch sử mĩ thuật. Điều này giúp HS có được sự hiểu biết và sự hứng thú cần thiết đối với nội dung giáo dục.

Phần thực hành trong bài 1 như tìm hiểu, trình bày, viết bài luận, sưu tầm/ lập danh mục tư liệu,... là cần thiết để giúp HS hiểu và có kiến thức nền trong thực hành ở các bài học tiếp theo.

KẾT NỐI TRI THỨC
VỚI CUỘC SỐNG

BÀI 2: KHÁI QUÁT VỀ LỊCH SỬ MĨ THUẬT THẾ GIỚI

(Thời gian thực hiện: 8 tiết)

I MỤC TIÊU

1. Kiến thức

Biết về lịch sử mĩ thuật qua một số nền văn hoá theo diễn trình lịch sử.

2. Năng lực

– Hiểu về vẻ đẹp, giá trị của một số di sản mĩ thuật trên thế giới.

– Có hiểu biết và kĩ năng giới thiệu về di sản mĩ thuật trên thế giới ở mức độ đơn giản.

3. Phẩm chất

Có ý thức bảo vệ và giới thiệu được vẻ đẹp của các di sản/ tác phẩm mĩ thuật với thầy cô, bạn bè và người thân.

II THIẾT BỊ DẠY HỌC VÀ HỌC LIỆU

1. Đối với giáo viên

– SGV.

– Một số tư liệu/ di sản/ tác phẩm mĩ thuật trên thế giới.

– Máy chiếu (nếu có).

2. Đối với học sinh

– SGK.

– Bài thuyết trình.

– Ảnh tư liệu về di sản/ tác phẩm mĩ thuật trên thế giới đã sưu tầm.

III TIẾN TRÌNH DẠY HỌC

1. Hoạt động 1: Khám phá

a) Mục tiêu

Giới thiệu, định hướng HS trong tìm hiểu về lịch sử mĩ thuật thế giới.

b) Nội dung

GV gợi ý HS sử dụng kiến thức, kĩ năng đã được giới thiệu, hình thành ở bài 1 (phần Các bước tìm hiểu lịch sử mĩ thuật) để thực hiện trong bài 2.

KẾT NỐI TRI THỨC VỚI CUỘC SỐNG

c) Sản phẩm

Ý thức về tìm hiểu lịch sử mĩ thuật thế giới.

d) Tổ chức thực hiện

– GV hướng dẫn HS vận dụng các bước cơ bản trong tìm hiểu lịch sử mĩ thuật để áp dụng trong tìm hiểu lịch sử mĩ thuật thế giới, trong đó tập trung ở một số nội dung sau:

+ Diễn trình lịch sử.

+ Tác giả/ tác phẩm.

+ Chất liệu/ kĩ thuật thể hiện.

+ Một số nền văn hoá tiêu biểu trên thế giới có những di sản/ tác phẩm mĩ thuật tiêu biểu,...

– HS trao đổi và lựa chọn cách tiếp cận, các bước phù hợp với đối tượng nghiên cứu.

2. Hoạt động 2: Nhận biết

a) Mục tiêu

– HS biết được về đặc điểm mĩ thuật theo diễn trình lịch sử mĩ thuật thế giới.

– HS lựa chọn được hình thức trình bày về đặc điểm mĩ thuật theo diễn trình lịch sử mĩ thuật thế giới.

b) Nội dung

GV tổ chức cho các nhóm HS tìm hiểu và thuyết trình một số nội dung liên quan đến diễn trình lịch sử mĩ thuật thế giới.

c) Sản phẩm

Sưu tầm và có khả năng giới thiệu về di sản, tác phẩm mĩ thuật của một thời kì.

d) Tổ chức thực hiện

– GV cho HS/ nhóm HS lựa chọn và trình bày về lịch sử mĩ thuật theo từng thời kì trên thế giới.

– HS/ nhóm HS lựa chọn một hoặc nhiều thời kì để trình bày về sự cần thiết trong tìm hiểu lịch sử mĩ thuật. Việc trình bày thông qua các di sản/ tác phẩm mĩ thuật tiêu biểu.

KẾT NỐI TRI THỨC VỚI CUỘC SỐNG

	Tiền sử và cổ đại	Trung đại, cận đại	Hiện đại	Hậu hiện đại
Di sản mĩ thuật phương Tây	Tranh vẽ và hình khắc hang động Tây Ban Nha,… Cổ đại: Lưỡng Hà, Ai Cập, Hy Lạp	Mĩ thuật Trung cổ, Phục hưng, Ấn tượng, Hậu ấn tượng,…	Các tác phẩm mĩ thuật theo trường phái Trừu tượng, Lập thể,…	Các khuynh hướng, tác giả, tác phẩm theo thể loại như: nghệ thuật sắp đặt, video art,…
Di sản mĩ thuật phương Đông	Trung Hoa, Ấn Độ	Các tác phẩm điêu khắc khu vực Đông Á, Nam Á, Đông Nam Á,...		
Di sản mĩ thuật thuộc các khu vực/ đặc điểm khác	Điêu khắc, chạm khắc kiến trúc khu vực Trung Mỹ,…			

– GV lưu ý trong phần trình bày:

+ Ở mỗi thời kì nên có sự đối sánh giữa mĩ thuật phương Tây và phương Đông (điểm tương đồng hay sự khác biệt).

+ Đặc điểm mĩ thuật nổi bật các nền văn hoá trong cùng một thời kì.

+ Những tác động/ ảnh hưởng của giá trị mĩ thuật ở một thời kì đối với các giai đoạn sau này (nếu có),...

– Trên cơ sở những định hướng ở phần này, GV giao nhiệm vụ cho HS theo câu lệnh ở SGK, trang 23. Căn cứ thời gian thực tế, HS chuẩn bị nội dung này ở nhà và trình bày ở lớp theo cá nhân hoặc nhóm.

3. Hoạt động 3: Thảo luận

a) Mục tiêu

Củng cố kiến thức, kĩ năng liên quan đến tìm hiểu lịch sử mĩ thuật thế giới.

b) Nội dung

Triển khai các nội dung trong SGK, trang 23.

c) Sản phẩm

Bài luận giới thiệu về đặc điểm mĩ thuật, vẻ đẹp di sản/ tác phẩm mĩ thuật thế giới.

d) Tổ chức thực hiện

– GV cho HS sử dụng kiến thức, kĩ năng đã có để sưu tầm, lập danh mục tư liệu, viết bài luận giới thiệu về lịch sử mĩ thuật thế giới thông qua vẻ đẹp, đặc điểm mĩ thuật của một thời kì trên thế giới.

– Căn cứ vào thời gian và điều kiện thực tế, GV cho HS sử dụng tư liệu, tra cứu trên internet để thực hiện bài luận trên lớp hay ở nhà.

– GV sử dụng khung kiến thức ở bài 1, 2 để đánh giá bài luận này theo các mức độ quy định trong phần kiểm tra, đánh giá đối với môn học.

4. Hoạt động 4: Vận dụng

a) Mục tiêu

HS giới thiệu được một số di sản, tác phẩm mĩ thuật thế giới tiêu biểu theo hình thức: Lập và trình chiếu sơ đồ diễn trình lịch sử mĩ thuật. Đóng vai hướng dẫn viên du lịch.

b) Nội dung

– GV cho HS sử dụng kiến thức, kĩ năng đã có thực hiện theo nhiệm vụ học tập ở phần này.

– HS sáng tạo trong hình thức thể hiện, trình bày liên quan đến nhiệm vụ.

c) Sản phẩm

Phần trình bày, giới thiệu đáp ứng được tiêu chí đặt ra trong phần Vận dụng.

d) Tổ chức thực hiện

– Căn cứ thời gian tổ chức thực tế, GV cho HS thực hiện nhiệm vụ học tập trong phần này ở nhà hoặc ở lớp.

– GV căn cứ kết quả làm việc của cá nhân/ nhóm để đánh giá và có ý kiến điều chỉnh về nhận thức (nếu có), nhằm giúp HS sử dụng kiến thức, kĩ năng ở bài 2 có hiệu quả trong tìm hiểu lịch sử mĩ thuật thế giới.

Các thầy cô thân mến!

Kiến thức về lịch sử mĩ thuật thế giới đã được giới thiệu trong nội dung mĩ thuật cấp THCS, từ thời kì tiền sử cho đến đương đại. Ở lớp 10, nội dung lịch sử mĩ thuật được giới thiệu có tính hệ thống và giúp HS có tư duy trong tìm hiểu về những kiến thức liên quan, từ đó có hứng thú và yêu thích.

Phần thực hành trong bài 2 như tìm hiểu, trình bày, viết bài luận, sưu tầm/ lập danh mục tư liệu, đóng vai,... là cần thiết để giúp HS hiểu và rèn luyện kĩ năng liên quan trong nội dung này.

BÀI 3: MỘT SỐ NÉT TIÊU BIỂU CỦA MĨ THUẬT VIỆT NAM

(Thời gian thực hiện: 6 tiết)

I MỤC TIÊU

1. Kiến thức

Biết về cách lập danh mục tư liệu trong tìm hiểu lịch sử mĩ thuật.

2. Năng lực

– Hiểu về đặc điểm tiêu biểu của mĩ thuật Việt Nam qua một số di sản, tác phẩm mĩ thuật ở một số thời kì,

– Có khả năng viết bài luận giới thiệu về giá trị tiêu biểu của mĩ thuật Việt Nam.

3. Phẩm chất

Tự hào về những giá trị, vẻ đẹp của di sản, tác phẩm mĩ thuật Việt Nam.

II THIẾT BỊ DẠY HỌC VÀ HỌC LIỆU

1. Đối với giáo viên

– SGV.

– Một số tư liệu/ di sản/ tác phẩm mĩ thuật Việt Nam.

– Máy chiếu (nếu có).

2. Đối với học sinh

– SGK.

– Bài thuyết trình.

– Ảnh tư liệu về di sản/ tác phẩm mĩ thuật Việt Nam đã sưu tầm.

III TIẾN TRÌNH DẠY HỌC

1. Hoạt động 1: Khám phá

a) Mục tiêu

– HS hiểu về mối liên hệ giữa tìm hiểu lịch sử mĩ thuật và di sản, tác phẩm mĩ thuật.

– HS nắm được các bước lập danh sách tư liệu trong tìm hiểu lịch sử mĩ thuật.

b) Nội dung

– GV cho HS tìm hiểu và nêu ý nghĩa của mối liên hệ giữa tìm hiểu lịch sử mĩ thuật và di sản, tác phẩm mĩ thuật qua sơ đồ ở SGK, trang 24.

KẾT NỐI TRI THỨC VỚI CUỘC SỐNG

– GV hướng dẫn HS tìm hiểu các bước lập danh sách tư liệu trong tìm hiểu lịch sử mĩ thuật.

c) Sản phẩm

Kĩ năng cơ bản trong lập danh sách tư liệu trong tìm hiểu lịch sử mĩ thuật.

d) Tổ chức thực hiện

– GV cho HS làm việc theo nhóm và trình bày theo những nội dung sau:

+ Nhóm 1: trình bày về mối liên hệ giữa tìm hiểu lịch sử mĩ thuật và di sản, tác phẩm mĩ thuật.

+ Nhóm 2: trình bày các bước lập danh sách tư liệu trong tìm hiểu lịch sử mĩ thuật.

– Trong mỗi nội dung trình bày, GV lưu ý HS:

+ Nêu được ý nghĩa của từng nội dung.

+ Lí giải được sự cần thiết của mỗi mục, bước trong lập danh sách tư liệu,...

+ Ở mỗi nội dung, cần có minh chứng cụ thể.

2. Hoạt động 2: Nhận biết

a) Mục tiêu

– HS biết được về đặc điểm mĩ thuật của Việt Nam theo diễn trình lịch sử.

– HS lập được danh mục tư liệu về mĩ thuật Việt Nam ở các thời kì.

b) Nội dung

GV tổ chức cho HS tìm hiểu và thuyết trình một số nội dung liên quan đến diễn trình lịch sử mĩ thuật Việt Nam.

c) Sản phẩm

Danh sách tư liệu và có khả năng giới thiệu về di sản, tác phẩm mĩ thuật của một thời kì ở Việt Nam.

– GV cho HS/ nhóm HS lựa chọn và trình bày về lịch sử mĩ thuật theo từng thời kì.

– HS/ nhóm HS lựa chọn một hoặc nhiều thời kì để trình bày về sự cần thiết trong tìm hiểu lịch sử mĩ thuật. Việc trình bày thông qua các di sản/ tác phẩm mĩ thuật tiêu biểu.

d) Tổ chức thực hiện

– GV cho HS/ nhóm HS lựa chọn và trình bày về lịch sử mĩ thuật theo từng thời kì ở Việt Nam.

– HS/ nhóm HS lựa chọn một hoặc nhiều thời kì để trình bày về sự cần thiết trong tìm hiểu lịch sử mĩ thuật. Việc trình bày thông qua các di sản/ tác phẩm mĩ thuật tiêu biểu.

Một số di sản, tác phẩm mĩ thuật tiêu biểu từ thời kì tiền sử cho đến phong kiến ở Việt Nam				
Thời Tiền sử, sơ sử	**Lý – Trần**	**Lê sơ**	**Mạc, Lê Trung Hưng**	**Tây Sơn, Nguyễn**
– Hình khắc ở hang Đồng Nội. – Trống đồng, đĩa đèn, tượng thú bằng đồng của nền văn hoá Đông Sơn.	– Tượng Phật chùa Phật Tích. – Kiến trúc chùa Một Cột. – Chạm khắc gỗ thời Trần. – Điêu khắc đá thời Trần.	– Chạm khắc bia đá. – Gốm hoa lam.	– Chạm khắc tượng phật nhiều tay thời Mạc (Quan Âm Nam Hải),… – Chạm khắc gỗ đình làng, chạm khắc đá ở chùa và các tượng lăng mộ.	– Tượng phật chùa Tây Phương – Cửu đỉnh ở kinh thành Huế. – Kiến trúc lăng tẩm, cung điện ở kinh thành Huế.

Một số thành tựu của nền mĩ thuật hiện đại Việt Nam		
Kĩ thuật, chất liệu	**Đề tài sáng tác**	**Thể loại/ loại hình**
– Kết hợp truyền thống và hiện đại, trong đó phát triển chất liệu lụa, sơn dầu, sơn mài,... – Các tác giả định hình phong cách sáng tác và tên tuổi khi tiếp nhận văn hoá phương Tây, với dấu mốc thời điểm xác lập mở Trường Cao đẳng Mĩ thuật Đông Dương.	Đa dạng, phong phú, ca ngợi vẻ đẹp quê hương, đất nước, con người Việt Nam.	Tiếp cận các khuynh hướng và trường phái nghệ thuật phương Tây.

– Trên cơ sở những định hướng ở phần này, GV giao nhiệm vụ cho HS theo câu lệnh ở SGK, trang 26, 27, 28, 29, 30, 31, 33. Căn cứ thời gian thực tế, HS chuẩn bị nội dung này ở nhà và trình bày ở lớp theo cá nhân hoặc nhóm.

3. Hoạt động 3: Thảo luận

a) Mục tiêu

Củng cố kiến thức, kĩ năng liên quan đến tìm hiểu lịch sử mĩ thuật Việt Nam.

b) Nội dung

Triển khai các nội dung trong SGK, trang 34.

c) Sản phẩm

– Nhận thức và kĩ năng về lập danh mục tư liệu về lịch sử mĩ thuật.

– Phương án tổ chức hoạt động trải nghiệm mĩ thuật tại làng nghề và quảng bá di sản mĩ thuật.

d) Tổ chức thực hiện

– GV cho HS sử dụng kiến thức, kĩ năng đã có để sưu tầm, lập danh mục tư liệu, viết bài luận giới thiệu về lịch sử mĩ thuật Việt Nam thông qua vẻ đẹp, đặc điểm mĩ thuật của một thời kì cụ thể.

– Căn cứ vào thời gian và điều kiện thực tế, GV cho HS sử dụng tư liệu, tra cứu trên internet để thực hiện bài luận trên lớp hay ở nhà.

– GV sử dụng khung kiến thức ở bài 1, 2, 3 để đánh giá kết quả, mục tiêu của nội dung này theo các mức độ quy định trong phần kiểm tra, đánh giá đối với môn học.

4. Hoạt động 4: Vận dụng

a) Mục tiêu

HS viết được bài luận giới thiệu về thành tựu mĩ thuật Việt Nam.

b) Nội dung

– GV cho HS viết bài luận theo các nội dung định hướng trong SGK, trang 34.

– HS thể hiện về bài luận trên cơ sở kiến thức đã sưu tầm, tra cứu.

c) Sản phẩm

Bài luận đáp ứng được tiêu chí đặt ra trong phần Vận dụng.

d) Tổ chức thực hiện

– Căn cứ thời gian tổ chức thực tế, GV cho HS thực hiện nhiệm vụ học tập trong phần này ở nhà hoặc ở lớp.

– GV căn cứ kết quả làm việc của cá nhân/ nhóm để đánh giá và có ý kiến điều chỉnh về nhận thức (nếu có), nhằm giúp HS sử dụng kiến thức, kĩ năng ở bài 1, 2, 3 có hiệu quả trong tìm hiểu lịch sử mĩ thuật Việt Nam.

Các thầy cô thân mến!

Kiến thức về lịch sử mĩ thuật Việt Nam cũng đã được giới thiệu trong nội dung mĩ thuật cấp THCS, từ thời kì tiền sử cho đến đương đại. Ở lớp 10, nội dung lịch sử mĩ thuật Việt Nam được giới thiệu có tính hệ thống và giúp HS có tư duy trong tìm hiểu về những kiến thức liên quan, từ đó có kĩ năng cần thiết trong nội dung giáo dục này. Do đó, kết quả thực hành ở bài 3 như tìm hiểu, trình bày, viết bài luận, sưu tầm/ lập danh mục tư liệu,... là cần thiết để kiểm tra năng lực của HS đối với nội dung này trong môn Mĩ thuật, giúp HS thêm yêu thích, hứng thú đối với quá trình học tập.

BÀI 1: KHÁI QUÁT VỀ NGHỆ THUẬT HỘI HOẠ

(Thời gian thực hiện: 4 tiết)

I MỤC TIÊU

1. Kiến thức

Giới thiệu nghệ thuật hội hoạ qua một số tác phẩm; đặc điểm của hội hoạ thông qua các thể loại chính.

2. Năng lực

– Biết được khái quát về nghệ thuật hội hoạ.

– Nhận biết được đặc điểm của hội hoạ thông qua các thể loại chính.

– Xác định được tên gọi và dấu hiệu nhận biết tác phẩm hội hoạ.

– Nhận xét, trao đổi và viết bài luận thể hiện hiểu biết của bản thân về nghệ thuật hội hoạ.

3. Phẩm chất

– Có hiểu biết ban đầu về một số nội dung liên quan đến đặc điểm của nghệ thuật hội hoạ, từ đó hình thành tình cảm đối với loại hình mĩ thuật này.

– Thưởng thức nghệ thuật hội hoạ một cách có ý thức.

II THIẾT BỊ DẠY HỌC VÀ HỌC LIỆU

1. Đối với giáo viên

– SGV.

– Một số hình ảnh về tác phẩm hội hoạ.

– Máy chiếu (nếu có).

2. Đối với học sinh

– SGK.

– Bài thuyết trình.

– Ảnh tư liệu về tác phẩm hội hoạ đã sưu tầm.

III TIẾN TRÌNH DẠY HỌC

1. Hoạt động 1: Khám phá

a) Mục tiêu

HS củng cố lại những kiến thức về hội hoạ đã được học như: đối tượng, sự xuất hiện của hội hoạ, thể loại,…

b) Nội dung

GV tổ chức cho HS tìm hiểu và thuyết trình một số nội dung liên quan đến:

– Sự xuất hiện của hội hoạ.

– Đối tượng của hội hoạ trong giai đoạn đầu.

– Những thể loại cơ bản của hội hoạ.

c) Sản phẩm

Bài thuyết trình.

d) Tổ chức thực hiện

– GV: khởi động máy chiếu (hoặc giá treo giấy A0), mời nhóm HS lên trình bày.

– HS: nộp báo cáo phân công nhiệm vụ của các thành viên trong nhóm.

– GV: quan sát việc tham gia hoạt động học trên lớp của HS:

+ *Đối tượng thể hiện của hội hoạ trong giai đoạn đầu này là gì?*

+ *Chuẩn bị bài thuyết trình của mỗi nhóm.*

+ *Sự tham gia của mỗi thành viên trong nhóm.*

+ *Sự tích cực đặt câu hỏi, trả lời trong phần thảo luận.*

– HS:

+ *HS 1: trình bày về "Sự xuất hiện của hội hoạ".*

+ *HS 2: trình bày về "Những thể loại cơ bản của hội hoạ".*

Lưu ý:

– Việc trình bày có phần tư liệu ảnh sưu tầm của nhóm để minh hoạ cho nội dung trình bày.

– Một số gợi ý trong triển khai nội dung bài thuyết trình "Sự xuất hiện của hội hoạ":

+ *Hội hoạ bắt đầu từ khi nào?*

+ *Các yếu tố để nhận diện hội hoạ là gì?*

+ *Hội hoạ thời kì đầu đã xuất hiện ở những đâu?*

– Một số gợi ý trong triển khai nội dung bài thuyết trình "Những thể loại cơ bản của hội hoạ":

+ *Hội hoạ có những thể loại cơ bản nào?*

+ *Mỗi thể loại có đặc điểm cơ bản nào?*

– Khi phân tích về thể loại, GV:

+ *Phân tích trực tiếp trên tác phẩm để thấy được sự khác nhau giữa các thể loại.*

+ *Phân tích sự khác nhau giữa đối tượng và sự sắp xếp trong không gian để làm rõ đặc trưng của từng thể loại tranh.*

+ *Khi phân tích xong, GV yêu cầu HS tìm hình, trao đổi và giới thiệu lại những hiểu biết của bản thân/ nhóm về thể loại trong hội hoạ.*

+ Điểm cộng cho phần trình bày chính là mỗi nhóm có phần tư liệu ảnh sưu tầm về tác phẩm hội hoạ ở Việt Nam hay trên thế giới.

– GV: căn cứ vào phần trình bày của các nhóm, GV đưa ra kết luận ở từng nội dung. Vì là phần giới thiệu nên GV không đánh giá đúng/ sai trong ý kiến trình bày của HS.

2. Hoạt động 2: Nhận biết

a) Mục tiêu

HS biết được:

– Những đặc điểm chính của hội hoạ.

– Một vài sự khác biệt giữa hội hoạ phương Tây và phương Đông.

– Một số chất liệu cơ bản trong hội hoạ.

b) Nội dung

– GV tổ chức cho HS thảo luận theo nhóm về các đặc điểm của hội hoạ thông qua phân tích một số tác phẩm tiêu biểu của phương Tây và Việt Nam.

+ Phục vụ tín ngưỡng, tôn giáo.

+ Phản ánh đời sống.

+ Thể hiện quan điểm, ý tưởng riêng của hoạ sĩ về hiện thực khách quan.

– GV giới thiệu qua một số thể loại tranh chính của hội hoạ qua một số tranh tiêu biểu của hoạ sĩ Việt Nam.

– GV giới thiệu cho HS về đặc điểm các chất liệu cơ bản của hội hoạ.

c) Sản phẩm

Bài luận.

d) Tổ chức thực hiện

– GV: giới thiệu một số tác phẩm hội hoạ đặc trưng cho đặc điểm chính của hội hoạ.

– Khi phân tích tranh, GV lưu ý:

+ Phân tích theo từng nội dung tranh trong bối cảnh xã hội, thể loại để thấy rõ đặc điểm.

+ Khi phân tích xong, GV yêu cầu HS vận dụng kiến thức đã học liên hệ một bức tranh tương ứng về thể hiện đặc điểm liên quan.

+ Trong phần nhận xét sản phẩm, GV có thể cho HS nhận xét theo nhóm đôi, nhóm theo bàn hoặc trình bày cá nhân.

– Căn cứ các ý kiến HS đã thuyết trình, GV chốt ý và giới thiệu một số chất liệu tạo hình cơ bản trong hội hoạ như:

+ Sơn dầu.

+ Sơn mài.

+ Màu bột.

+ Màu nước,...

Lưu ý:

Khi phân tích về đặc điểm, chất liệu, GV:

– Phân tích trực tiếp trên tác phẩm để thấy được sự khác nhau giữa các đặc điểm, chất liệu.

– Phân tích sự khác nhau giữa bề mặt của tranh để làm rõ đặc trưng của từng chất liệu tạo hình sử dụng trong sáng tác tranh.

– Khi phân tích xong, GV yêu cầu HS trao đổi và giới thiệu lại những hiểu biết của bản thân/ nhóm về đặc điểm, chất liệu tạo hình trong hội hoạ.

– Điểm cộng cho phần trình bày chính là mỗi nhóm có phần tư liệu ảnh sưu tầm về tác phẩm hội hoạ ở Việt Nam hay trên thế giới.

– Đặc điểm của nghệ thuật hội hoạ nên phân tích một số tác phẩm tiêu biểu theo hướng:

+ Sử dụng kiến thức trong SGK để tìm hiểu những đặc điểm của nghệ thuật hội hoạ qua những tác phẩm này.

+ Giới thiệu một số hoạ sĩ nổi tiếng (trên thế giới và Việt Nam) với những tác phẩm hội hoạ tiêu biểu:

Gợi ý:

Một số hoạ sĩ tiêu biểu	
Thế giới	**Việt Nam**
Leonardo da Vinci	Nguyễn Phan Chánh
Rembrandt van Rijn	Tô Ngọc Vân
Pierre-Auguste Renoir	Nguyễn Gia Trí

3. Hoạt động 3: Thảo luận

a) Mục tiêu

– Củng cố kiến thức về đặc điểm, thể loại và chất liệu của hội hoạ.

– Hiểu được những yếu tố để nhận biết một tác phẩm hội hoạ.

b) Nội dung

GV hướng dẫn HS tìm hiểu được sự phát triển, các thể loại đặc điểm, chất liệu cơ bản và vai trò của nghệ thuật hội hoạ trong đời sống, thông qua trình bày và viết bài luận.

c) Sản phẩm

Bài luận.

d) Tổ chức thực hiện

– Căn cứ một số tranh minh hoạ trong SGK, GV đề cập đến sự phát triển của nghệ thuật hội hoạ, phân tích các thể loại, đặc điểm, chất liệu của nghệ thuật hội hoạ.

– GV cho HS thảo luận về sự phát triển của nghệ thuật hội hoạ, phân tích các đặc điểm của nghệ thuật hội hoạ thông qua các tác phẩm hội hoạ minh hoạ, cũng như một số nội dung gợi ý sau:

+ Đặc điểm, thể loại, chất liệu của hội hoạ là gì?

+ Những yếu tố để nhận biết một tác phẩm hội hoạ là gì?

– HS sử dụng tài liệu đã tìm hiểu, tra cứu, sưu tầm khi viết bài.

4. Hoạt động 4: Vận dụng

a) Mục tiêu

HS sử dụng kiến thức về hội hoạ đã học để thưởng thức tác phẩm hội hoạ yêu thích.

b) Nội dung

Thưởng thức mĩ thuật trên cơ sở kiến thức, hiểu biết về hội hoạ đã có.

c) Sản phẩm

Nâng cao nhận thức về hội hoạ.

d) Tổ chức thực hiện

– GV cho HS trình bày cảm nghĩ, phân tích vẻ đẹp trên một tác phẩm hội hoạ mình yêu thích (trong nước hoặc trên thế giới), trong đó nhấn mạnh đến các yếu tố sau:

+ Nội dung và thể loại của tác phẩm.

+ Tác giả và phong cách.

– GV không đánh giá đúng/ sai với phần trình bày liên quan đến thưởng thức mĩ thuật của HS, mà đưa ra những định hướng trên cơ sở yếu tố/ nguyên lí tạo hình để giúp HS có những cảm thụ phù hợp.

Các thầy cô thân mến!

Mục đích chính ở bài này giúp HS làm quen với nghệ thuật hội hoạ qua tìm hiểu đặc điểm, vai trò và thể loại của loại hình này trong cuộc sống. Điều này giúp HS có được sự hiểu biết và mối quan tâm đúng mức đối với nghệ thuật hội hoạ. Qua đó, nội dung biên soạn trong sách đã định hướng giúp HS chủ động tìm kiếm những thông tin liên quan thông qua những lệnh/ yêu cầu cụ thể trong bài. Phần thực hành ở bài này là làm theo sự hiểu biết ban đầu có tính tổng hợp, hệ thống trên cơ sở khai thác vốn tri thức liên quan của HS nên một số ý kiến, quan điểm còn chưa đạt yêu cầu nhưng điều này thật sự cần thiết để qua đó, HS hiểu và có thêm kinh nghiệm xử lí sau khi lĩnh hội kiến thức, kĩ năng ở các bài sau.

KẾT NỐI TRI THỨC VỚI CUỘC SỐNG

BÀI 2: TRANH CHẤT LIỆU CHÌ, THAN

(Thời gian thực hiện: 6 tiết)

I MỤC TIÊU

1. Kiến thức

Hiểu về đặc điểm tranh chất liệu chì, than.

2. Năng lực

– Xây dựng, phác thảo và thực hiện được một bức tranh đơn giản bằng chất liệu chì, than.

– Vận dụng được một số kĩ thuật của thể loại tranh chì, than trong thực hành, sáng tạo tranh theo đề tài.

3. Phẩm chất

Biết được đặc điểm của tranh chất liệu chì, than để có thể thưởng thức thể loại tranh này.

II THIẾT BỊ DẠY HỌC VÀ HỌC LIỆU

1. Đối với giáo viên

– SGV.

– Một số ảnh tranh chất liệu chì, than (nếu có).

– Máy chiếu (nếu có).

2. Đối với học sinh

– SGK.

– Giấy vẽ.

– Bút chì 2B, 6B, than vẽ (nếu có).

– Tẩy.

– Gọt bút chì, dao rọc giấy.

III TIẾN TRÌNH DẠY HỌC

1. Hoạt động 1: Khám phá

a) Mục tiêu

HS biết được về tranh chất liệu chì, than và một số đặc điểm của thể loại này.

KẾT NỐI TRI THỨC VỚI CUỘC SỐNG

b) Nội dung

GV cho HS quan sát và đặt câu hỏi để làm rõ: Tranh chất liệu chì, than là gì?

c) Sản phẩm

Nhận biết và có hiểu biết về nội dung theo yêu cầu.

d) Tổ chức thực hiện

– GV đặt câu hỏi "Tranh chất liệu chì, than là gì?" và yêu cầu HS lên trình bày hiểu biết của mình về loại tranh này qua một số gợi ý:

+ *Định danh về tranh chất liệu chì, than.*

+ *Điểm khác biệt của tranh chất liệu chì, than với tranh chất liệu khác.*

– Trên cơ sở ý kiến HS trình bày, GV chốt ý theo nội dung trong SGK và phân tích trên tranh chất liệu chì, than để thấy được sự khác biệt của loại tranh này với các loại tranh chất liệu khác theo gợi ý:

+ *Ngôn ngữ.*

+ *Bố cục.*

+ *Nội dung.*

– GV mời HS lên trình bày những hiểu biết về tranh chất liệu chì, than.

– Căn cứ ý kiến HS phát biểu, GV chốt một số ý trong SGK, trong đó nhấn mạnh đến ý nghĩa, vẻ đẹp của tranh chất liệu chì, than (kí hoạ) của nhiều hoạ sĩ trên chiến trường ở mục Em có biết.

2. Hoạt động 2: Nhận biết

a) Mục tiêu

– Giới thiệu về đặc điểm và những lưu ý trong sáng tác tranh bằng chất liệu chì, than.

– Giới thiệu các loại tranh chất liệu chì, than.

b) Nội dung

– GV tổ chức cho HS quan sát, tìm hiểu một số tranh chất liệu chì, than trong SGK hoặc tư liệu tìm được.

– Phân loại và nhận xét về những bức tranh này.

– Thực hiện một bức ghi chép đơn giản bằng chất liệu chì (hoặc than).

c) Sản phẩm

Phác thảo, tranh của HS bằng chất liệu chì (hoặc than).

KẾT NỐI TRI THỨC VỚI CUỘC SỐNG

d) Tổ chức thực hiện

– Căn cứ một số tranh minh hoạ trong SGK, GV giới thiệu cho HS về loại tranh chất liệu chì, than; phân tích các đặc điểm của loại tranh này.

– GV cho HS thảo luận về các dạng tranh chất liệu chì, than thông qua các tranh minh hoạ ở trang 20, 21, 22, 23.

– GV giới thiệu và hướng dẫn về cách cầm bút và nét vẽ, theo nội dung gợi ý ở phần Em có biết, SGK trang 24 – 26.

+ Với cách cầm bút kiểu viết chữ: tạo ra các nét mảnh ngắn hoặc dài, có độ kiểm soát phụ thuộc vị trí đặt tay gần đầu bút hay xa đầu bút. Cách này thường được sử dụng khi vẽ các chi tiết nhỏ.

+ Cách cầm bút như cầm cọ vẽ (cây bút được đặt song song với mặt giấy): tạo các nét dài, khoẻ, phóng khoáng, bản rộng, đậm màu tuỳ thuộc vào lực cầm của tay và ngón trỏ.

– GV có thể hướng dẫn HS ghi chép bắt đầu theo hai hướng tiếp cận đối tượng: phác hoạ cấu trúc và phác hoạ sắc độ.

Lưu ý:

Hoạt động này không bó buộc theo hình thức cụ thể nhằm phát huy tối đa năng lực lựa chọn và thể hiện của HS.

3. Hoạt động 3: Thảo luận

a) Mục tiêu

HS được củng cố kiến thức về đặc điểm, kĩ thuật thể hiện trong tranh chất liệu chì, than.

b) Nội dung

Trao đổi với các thành viên trong nhóm về tranh chất liệu chì, than theo các nội dung gợi ý sau:

– Kĩ thuật thể hiện.

– Sắc độ trong tranh.

– Mối quan hệ giữa nội dung và hình thức thể hiện.

c) Sản phẩm

Bài thuyết trình và đoạn văn thuyết minh về vai trò và ý nghĩa của tranh chất liệu chì, than trong hội hoạ của HS.

d) Tổ chức thực hiện

– GV tổ chức cho HS chia nhóm thảo luận, chia sẻ quan điểm về tranh chất liệu chì, than.

– GV tổng kết, rút ra kết luận về ý nghĩa và vai trò của tranh chất liệu chì, than trong hội hoạ.

4. Hoạt động 4: Vận dụng

a) Mục tiêu

– Giúp HS nắm vững và sử dụng kiến thức, kĩ năng về loại tranh chất liệu chì, than.

– Sử dụng kĩ năng của bài học để ghi chép hình ảnh cảnh, vật trong xây dựng bố cục, sáng tác tranh theo chất liệu học sinh yêu thích.

b) Nội dung

Ghi chép hình ảnh cảnh, vật trong xây dựng bố cục, sáng tác tranh.

c) Sản phẩm

Bài ghi chép hình ảnh cảnh, vật bằng chất liệu chì, than của HS.

d) Tổ chức thực hiện

(1) Hoạt động trên lớp:

– GV gợi ý HS chọn đối tượng (mẫu, dáng) để ghi chép bằng chất liệu chì hoặc than.

– GV gợi ý HS quan sát đối tượng: hình dạng, trạng thái, đặc điểm chính.

– GV không đánh giá đúng/ sai với phần trình bày liên quan đến thường thức mĩ thuật của HS.

(2) Hoạt động ở nhà:

– HS sử dụng chất liệu chì hoặc than ghi chép những sự vật tuỳ ý theo hiểu biết kiến thức, kĩ năng đã biết.

– Trong phần thực hành này, GV lưu ý HS:

+ Sử dụng kiến thức đã có để thực hiện.

+ Trong quá trình thực hành, ghi lại những khó khăn hoặc điều chưa hiểu để trao đổi trong các nội dung tiếp theo.

+ Việc thực hành này không đánh giá về năng lực mà có mục đích HS bộc lộ những vấn đề trong thực tế sẽ gặp phải, từ đó sẽ làm rõ trong các nội dung ở các bài tiếp theo.

BÀI 3: TRANH TĨNH VẬT CHẤT LIỆU CHÌ, THAN

(Thời gian thực hiện: 6 tiết)

I MỤC TIÊU

1. Kiến thức

– Hiểu được thế nào là tranh tĩnh vật.

– Có thể sắp xếp thực hành vẽ một bức tranh tĩnh vật bằng những chất liệu chì hoặc than.

2. Năng lực

Thực hành một bức tranh tĩnh vật bằng chất liệu chì hoặc than.

3. Phẩm chất

– Giới thiệu được vẻ đẹp của tranh tĩnh vật chất liệu chì hoặc than.

– Yêu thích và biết thưởng thức một bức tranh tĩnh vật chất liệu chì, than.

II THIẾT BỊ DẠY HỌC VÀ HỌC LIỆU

1. Đối với giáo viên

– SGV.

– Một số ảnh tranh tĩnh vật chất liệu chì hoặc than (nếu có).

– Máy chiếu (nếu có).

2. Đối với học sinh

– SGK.

– Giấy vẽ.

– Bút chì 2B, 6B hoặc than vẽ.

– Tẩy.

– Gọt bút chì, dao rọc giấy.

III TIẾN TRÌNH DẠY HỌC

1. Hoạt động 1: Khám phá

a) Mục tiêu

HS nâng cao hiểu biết về tranh tĩnh vật bằng chất liệu chì, than.

KẾT NỐI TRI THỨC VỚI CUỘC SỐNG

b) Nội dung

GV cho HS quan sát và đặt câu hỏi để làm rõ:

– Tranh tĩnh vật là gì?

– Tranh tĩnh vật trước đây và hiện nay có sự khác biệt ra sao? Biến đổi thế nào?

c) Sản phẩm

Nhận biết và có hiểu biết về nội dung theo yêu cầu.

d) Tổ chức thực hiện

– GV đặt câu hỏi "Tranh tĩnh vật là gì?" và yêu cầu HS lên trình bày hiểu biết của mình về tranh tĩnh vật qua một số gợi ý:

+ *Định danh về tranh tĩnh vật.*

+ *Đặc điểm và sự phát triển của tranh tĩnh vật.*

+ *Tranh tĩnh vật chất liệu chì, than có đặc điểm khác với tranh tĩnh vật chất liệu màu khác như thế nào?*

– Trên cơ sở ý kiến HS trình bày, GV chốt ý theo nội dung trong SGK và phân tích trên một tranh tĩnh vật để thấy được sự phát triển của tranh tĩnh vật:

+ *Nội dung.*

+ *Ngôn ngữ.*

+ *Bố cục.*

– GV dẫn dắt HS trả lời "Tranh tĩnh vật là gì?", "Đặc điểm của tranh tĩnh vật là gì?".

Căn cứ ý kiến HS phát biểu, GV chốt một số ý trong SGK, trong đó nhấn mạnh đến: Tranh tĩnh vật là loại tranh mô tả những sự vật trong trạng thái tĩnh trong đó tranh tĩnh vật chất liệu chì, than chú trọng đến sắc độ đậm – nhạt. Điều này khác với tranh tĩnh vật chất liệu màu khác khi yếu tố hoà sắc được xử lí hiệu quả hơn.

2. Hoạt động 2: Nhận biết

a) Mục tiêu

HS nắm bắt được cách thực hiện một bức tranh tĩnh vật chất liệu chì, than.

b) Nội dung

Các bước để thể hiện một bức tranh tĩnh vật chất liệu chì, than.

c) Sản phẩm

Tranh tĩnh vật của HS bằng chất liệu chì (hoặc than).

d) Tổ chức thực hiện

– Căn cứ hình minh hoạ trang 29 – 30 trong SGK, GV giới thiệu cho HS các bước thể hiện một bức tranh tĩnh vật.

+ Bước 1: Phác thảo bố cục: sắp xếp các sự vật bằng các hình khối đơn giản.

+ Bước 2: Xác định hình chi tiết của sự vật, tẩy đi nét thừa.

+ Bước 3: Thể hiện đậm nhạt, sáng tối của sự vật.

+ Bước 4: Thể hiện tương quan giữa các sự vật trong không gian.

+ Bước 5: Hoàn thiện sản phẩm.

– GV cho HS tham khảo mở rộng bằng những tranh tĩnh vật (nếu có), định hướng HS tự tạo một bức tranh tĩnh vật chất liệu chì hoặc than phù hợp với năng lực bản thân.

Lưu ý: Hoạt động này không bó buộc theo hình thức cụ thể nhằm phát huy tối đa năng lực lựa chọn chất liệu tạo hình và thể hiện của HS.

3. Hoạt động 3: Thảo luận

a) Mục tiêu

Củng cố nhận biết về thể loại tranh tĩnh vật chì, than.

b) Nội dung

– Căn cứ vào những kiến thức đã học, nêu cách nhận biết thể loại tranh tĩnh vật so với các thể loại khác;

– Hãy phân tích một bức tranh tĩnh vật chì hoặc than để làm rõ về ý tưởng, ngôn ngữ tạo hình của loại tranh này.

c) Sản phẩm

Nhận biết của HS về kiến thức, kĩ năng về tranh tĩnh vật chất liệu chì, than.

d) Tổ chức thực hiện

– GV tổ chức cho HS chia nhóm thảo luận theo hai ý:

+ Nêu cách nhận biết thể loại tranh tĩnh vật chất liệu chì, than so với tranh thể loại và chất liệu khác.

+ HS hoặc nhóm HS lựa chọn tranh để phân tích làm rõ đặc điểm của tranh tĩnh vật chất liệu chì, than (2 – 3 tranh khác nhau) nhằm thể hiện sự đa dạng về ngôn ngữ, nội dung, hình thức trong tranh tĩnh vật chất liệu chì, than.

– GV tổng kết qua các phát biểu của HS.

4. Hoạt động 4: Vận dụng

a) Mục tiêu

– Giúp HS nắm vững kiến thức, kĩ năng về tranh chất liệu chì, than.

– Sử dụng chất liệu chì hoặc than để diễn tả lại một vật mẫu HS yêu thích.

b) Nội dung

Thực hiện một bức tranh diễn tả đồ vật yêu thích.

c) Sản phẩm

Tranh của HS.

d) Tổ chức thực hiện

(1) Hoạt động trên lớp:

– GV gợi ý HS chọn đối tượng;

– GV gợi ý HS quan sát đối tượng: hình dáng, trạng thái, đặc điểm chính, xác định nguồn sáng (nếu có).

– GV gợi ý HS có thể tham khảo các bước thể hiện trong SGK ở mục Nhận biết.

(2) Hoạt động tại nhà:

HS thể hiện một bức tranh diễn tả đồ vật hoặc nhóm đồ vật yêu thích bằng chất liệu chì hoặc than dựa theo những gì được hướng dẫn tại lớp.

KẾT NỐI TRI THỨC
VỚI CUỘC SỐNG

BÀI 1: NGHỆ THUẬT ĐỒ HOẠ TRANH IN

(Thời gian thực hiện: 4 tiết)

I MỤC TIÊU

1. Kiến thức

– Giới thiệu nghệ thuật đồ hoạ tranh in qua một số tác giả, tác phẩm tiêu biểu.

– Đặc điểm của nghệ thuật đồ hoạ tranh in, biết một số dạng thực hành của đồ hoạ tranh in.

2. Năng lực

– Biết được vài nét về lịch sử và đặc điểm của nghệ thuật đồ hoạ tranh in.

– Biết một số kĩ thuật của đồ hoạ tranh in.

– Vận dụng được một số yếu tố và nguyên lí tạo hình trong thực hành đồ hoạ tranh in.

– Giới thiệu được nét đẹp của tác phẩm đồ hoạ tranh in.

3. Phẩm chất

– Có hiểu biết ban đầu về một số nội dung liên quan đến đặc điểm của nghệ thuật đồ hoạ tranh in từ đó hình thành tình cảm đối với loại hình mĩ thuật này.

– Biết chia sẻ, trân trọng giá trị của nghệ thuật đồ hoạ tranh in truyền thống.

II THIẾT BỊ DẠY HỌC VÀ HỌC LIỆU

1. Đối với giáo viên

– SGV.

– Một số ảnh chụp tác phẩm đồ hoạ tranh in.

– Máy chiếu (nếu có).

2. Đối với học sinh

– SGK.

– Bài thuyết trình.

– Ảnh tư liệu về tác phẩm đồ hoạ tranh in đã sưu tầm.

III TIẾN TRÌNH DẠY HỌC

1. Hoạt động 1: Khám phá

a) Mục tiêu

HS củng cố những kiến thức về đồ hoạ tranh in đã được học.

b) Nội dung

GV tổ chức cho các nhóm HS tìm hiểu và thuyết trình một số nội dung liên quan như:

– Khái quát lịch sử đồ hoạ tranh in.

– Một số tác phẩm đồ hoạ tranh in tiêu biểu trên thế giới và Việt Nam.

c) Sản phẩm

Bài thuyết trình.

d) Tổ chức thực hiện

– GV: khởi động máy chiếu (hoặc giá treo giấy A0), lựa chọn (phân công) thứ tự nhóm lên trình bày.

– HS: nộp danh sách phân công nhiệm vụ của các thành viên trong nhóm.

– GV: quan sát việc tham gia hoạt động học trên lớp của HS:

+ *Việc chuẩn bị bài thuyết trình của mỗi nhóm.*

+ *Sự tham gia tích cực của mỗi thành viên trong nhóm.*

+ *Sự tham gia của HS trong lớp.*

+ *Sự tích cực đặt câu hỏi, trả lời trong phần thảo luận.*

– HS:

+ *Nhóm 1: trình bày về khái niệm đồ hoạ tranh in.*

+ *Nhóm 2: trình bày khái quát về đồ hoạ tranh in trên thế giới và Việt Nam.*

Lưu ý:

– Bài trình bày cần có phần tư liệu ảnh sưu tầm của nhóm để minh hoạ cho nội dung trình bày;

– Một số gợi ý trong triển khai nội dung bài thuyết trình: Khái niệm đồ hoạ tranh in:

+ *Em có cảm nhận gì về sản phẩm của thể loại đồ hoạ tranh in?*

+ *Em hãy cho biết một số đặc điểm nhận diện về thể loại này.*

+ *Em có kỉ niệm gì trong quá trình học tập với học phần đồ hoạ tranh in? Em hiểu thế nào là đồ hoạ tranh in?*

– Một số gợi ý trong triển khai nội dung bài thuyết trình: Khái quát về đồ hoạ tranh in.

+ *Những dấu mốc quan trọng của lịch sử đồ hoạ tranh in là gì?*

+ *Em biết những tác giả, tác phẩm đồ hoạ tranh in nào trên thế giới và ở Việt Nam?*

+ *Giới thiệu một số tác giả thành danh (trên thế giới và Việt Nam) với những tác phẩm đồ hoạ tranh in tiêu biểu.*

Gợi ý:

Một số hoạ sĩ tranh in nổi tiếng	
Trên thế giới	**Ở Việt Nam**
James Merritt Ives	An Sơn – Đỗ Đức Thuận
Edgar Degas	Vũ Đăng Bốn
Katsushika Hokusai	Nguyễn Tiến Chung
Albrecht Dürer	Trần Văn Cẩn
Jost Amman	Nguyễn Sỹ Ngọc
John Martin	Lê Mai Khanh
Nathaniel Currier	Trần Nguyên Đán

2. Hoạt động 2: Nhận biết

a) Mục tiêu

HS biết được:

– Một số kĩ thuật sử dụng trong đồ hoạ tranh in.

– Ngôn ngữ tạo hình của đồ hoạ tranh in: nét, chấm, màu sắc.

– Cách sử dụng nét, chấm, màu sắc tạo SPMT về đồ hoạ tranh in.

– Cách tạo một SPMT với ngôn ngữ tạo hình của đồ hoạ tranh in.

b) Nội dung

– GV cho HS tìm hiểu, làm quen với một số kĩ thuật sử dụng trong đồ hoạ tranh in.

– GV tổ chức cho HS thực hành về đặc điểm ngôn ngữ tạo hình của đồ hoạ tranh in:

+ Vai trò của chấm, nét và màu sắc trong tác phẩm đồ hoạ tranh in.

+ Đặc điểm ngôn ngữ tạo hình của đồ hoạ tranh in.

+ Biết sử dụng chấm, nét, màu sắc để thực hiện một SPMT theo chủ đề yêu thích.

c) Sản phẩm

Sản phẩm thực hành theo yêu cầu.

d) Tổ chức thực hiện

(1) Một số kĩ thuật sử dụng trong đồ hoạ tranh in

– GV cho HS quan sát một số tác phẩm đồ hoạ tranh in với những kĩ thuật khác nhau và đặt câu hỏi:

+ Em kể tên và khái quát về các kĩ thuật đồ hoạ tranh in mà em biết?

+ Em biết tác giả, tác phẩm tiêu biểu nào với mỗi kĩ thuật tranh in?

– Khi giới thiệu về kĩ thuật in, GV phân tích cụ thể trên tác phẩm/ sản phẩm (nếu có) hoặc hình minh hoạ trong SGK, trang 7 – 10, để HS thấy được sự khác nhau ở bề mặt tranh trong mỗi kĩ thuật in.

(2) Phân tích làm rõ đặc trưng ngôn ngữ tạo hình của nghệ thuật đồ hoạ

– GV: giới thiệu một số tác phẩm đồ hoạ thể hiện một số biểu hiện đặc điểm riêng, qua đó nêu đặc điểm ngôn ngữ tạo hình:

+ *Nét.*

+ *Chấm.*

+ *Màu sắc.*

– Khi phân tích, GV lưu ý:

+ *Phân tích từng yếu tố gắn với tác phẩm cụ thể.*

+ *Phân tích nét, chấm, màu sắc với đặc trưng của từng thể loại đồ hoạ tranh in.*

+ *Khi phân tích kĩ các yếu tố tạo hình nét, chấm, màu sắc, GV yêu cầu HS đưa ra những nhận xét về các yếu tố này từ những tác phẩm đồ hoạ tranh in tiêu biểu, do HS sưu tầm hoặc trong SGK.*

– Trong phần nhận xét tác phẩm, sản phẩm, GV có thể cho HS nhận xét theo nhóm đôi, nhóm theo bàn hoặc trình bày cá nhân.

(3) Hiệu quả của nét, chấm, màu sắc:

– GV hướng dẫn HS nhìn nhận sự khác biệt khi dùng nét, chấm, màu sắc trong diễn tả hình:

+ *Nhịp điệu của chấm trong tác phẩm, SGK trang 11.*

+ *Nhịp điệu của nét trong tác phẩm, SGK trang 12.*

+ *Nhịp điệu của màu sắc trong tác phẩm, SGK trang 13.*

– Khi phân tích, GV lưu ý:

+ *Phân tích trực tiếp trên tác phẩm để thấy được cách xử lí nhịp điệu mau – thưa của chấm, nét và màu sắc.*

+ *Khi phân tích xong, GV yêu cầu HS tìm hình, trao đổi và giới thiệu lại những hiểu biết của bản thân/ nhóm về tác phẩm, sản phẩm đồ hoạ tranh in mà em biết.*

3. Hoạt động 3: Thảo luận

a) Mục tiêu

Củng cố nhận thức về ý nghĩa và vai trò, đặc điểm, kĩ thuật, ngôn ngữ tạo hình của nghệ thuật đồ hoạ tranh in.

b) Nội dung

GV hướng dẫn HS trao đổi, thảo luận về các nội dung định hướng ở trang 14.

c) Sản phẩm

Nhận thức, bài thu hoạch sau khi trao đổi, thảo luận trong nhóm.

d) Tổ chức thực hiện

– Căn cứ một số hình minh hoạ biểu hiện của đồ hoạ trong SGK, GV đề cập đến sự phát triển trong thực hành đồ hoạ, từ sự thay đổi chất liệu cho đến sự xuất hiện của nghệ thuật tranh in.

– GV cho HS thảo luận về diễn trình phát triển của nghệ thuật đồ hoạ, từ hình thức thực hành cho đến biểu hiện đa dạng của tác phẩm đồ hoạ. Qua đó cho HS trao đổi và thảo luận trong nhóm theo các ý chính như:

+ *Đặc điểm của nghệ thuật đồ hoạ tranh in.*

+ *Các kĩ thuật in cơ bản trong nghệ thuật đồ hoạ tranh in.*

+ *Vai trò của nét, chấm, màu sắc trong tạo hình đồ hoạ tranh in.*

+ *Một số tác giả, tác phẩm đồ hoạ tranh in tiêu biểu.*

+ *Phương thức, kĩ thuật in của các tác phẩm đồ hoạ tranh in.*

– HS sử dụng kiến thức đã học để phân tích về yếu tố tạo hình trong hai tác phẩm, SGK, trang 14.

4. Hoạt động 4: Vận dụng

a) Mục tiêu

HS sưu tầm hình ảnh về tác phẩm đồ hoạ (tranh in) qua tạp chí, internet,…

b) Nội dung

Thưởng thức mĩ thuật trên cơ sở kiến thức, kĩ năng về tranh in.

c) Sản phẩm

Biết thưởng thức được vẻ đẹp của tác phẩm đồ hoạ tranh in.

d) Tổ chức thực hiện

(1) Hoạt động trên lớp:

– GV cho HS trình bày cảm nghĩ, phân tích vẻ đẹp trên kĩ thuật, ngôn ngữ tạo hình tác phẩm đồ hoạ tranh in mình yêu thích (trong nước hoặc trên thế giới) đã sưu tầm được, trong đó nhấn mạnh đến các yếu tố sau:

+ *Nội dung tác phẩm.*

+ *Hình thức biểu đạt chấm, nét, màu sắc.*

KẾT NỐI TRI THỨC VỚI CUỘC SỐNG

+ Tác giả và phong cách.

– GV không đánh giá đúng/ sai với phần trình bày liên quan đến thưởng thức mĩ thuật của HS.

(2) Hoạt động ở nhà:

– GV hướng dẫn HS cách sưu tầm tác phẩm có yếu tố đặc trưng về chất liệu đồ hoạ tranh in với một số kĩ thuật tiêu biểu.

– Trong phần này, GV lưu ý HS:

+ Sử dụng kiến thức đã có để lựa chọn tác phẩm đồ hoạ tranh in tiêu biểu.

+ Trong quá trình sưu tầm, ghi lại những cảm nhận của bản thân về các tác giả, tác phẩm mang lại cho em nhiều ấn tượng.

+ Việc sưu tầm này không đánh giá về năng lực mà có mục đích giúp HS có những cảm nhận, từ đó GV sẽ có thể kịp thời nắm bắt và làm rõ trong các nội dung ở các chủ đề tiếp theo.

Các thầy cô thân mến!

Mục đích chính ở bài học này là giúp HS làm quen với nghệ thuật đồ hoạ tranh in qua tìm hiểu đặc điểm, tác giả/ tác phẩm và kĩ thuật, ngôn ngữ tạo hình của nghệ thuật đồ hoạ tranh in. Điều này giúp HS có được sự hiểu biết và mối quan tâm đúng mức đối với nghệ thuật đồ hoạ tranh in. Qua đó, nội dung biên soạn đã định hướng giúp HS chủ động tìm kiếm những thông tin liên quan thông qua những lệnh/ yêu cầu cụ thể trong bài học.

Phần kiến thức, kĩ năng ở bài này là theo sự hiểu biết ban đầu của HS về nghệ thuật đồ hoạ tranh in, điều này thật sự cần thiết để qua đó, HS hiểu và có thêm kinh nghiệm xử lí sau khi lĩnh hội kiến thức, kĩ năng ở các bài học sau.

BÀI 2: TRANH IN BẢN DẬP

(Thời gian thực hiện: 12 tiết)

I MỤC TIÊU

1. Kiến thức

– Bản dập và kĩ thuật in bản dập.

– Tranh in bản dập và các bước tạo sản phẩm mĩ thuật từ kĩ thuật in bản dập.

– Các bước thực hiện một sản phẩm tranh in bản dập với những kĩ thuật, chất liệu khác nhau.

2. Năng lực

– Biết được một số đặc điểm của tranh in bản dập.

– Có kĩ năng thực hiện phác thảo, thể hiện một sản phẩm tranh in bản dập.

– Vận dụng được một số yếu tố và nguyên lí tạo hình trong sáng tạo tranh in bản dập.

3. Phẩm chất

– Biết về ngôn ngữ tạo hình của tranh in bản dập, từ đó có ý thức khi thưởng thức vẻ đẹp của nghệ thuật đồ hoạ tranh in.

– Có tình yêu với mĩ thuật thông qua những hiểu biết về loại hình tranh in bản dập.

II THIẾT BỊ DẠY HỌC VÀ HỌC LIỆU

1. Đối với giáo viên

– SGV.

– Một số ảnh chụp tranh in bản dập hoặc tranh in bản dập (nếu có).

– Máy chiếu (nếu có).

– Một số dụng cụ, vật liệu để thực hành tranh in bản dập.

2. Đối với học sinh

– SGK.

– Một số dụng cụ, vật liệu để thực hành tranh in bản dập.

III TIẾN TRÌNH DẠY HỌC

1. Hoạt động 1: Khám phá

a) Mục tiêu

HS biết được bản dập, tranh in bản dập và một số kĩ thuật tạo hình của thể loại này.

b) Nội dung

GV cho HS quan sát và đặt câu hỏi để làm rõ:

– Bản dập là gì?

– Tranh in bản dập là gì?

– Đặc trưng ngôn ngữ tạo hình của tranh in bản dập là gì?

c) Sản phẩm

Nhận biết và có hiểu biết về nội dung theo yêu cầu.

d) Tổ chức thực hiện

Bản dập là gì?

– GV mời HS lên trình bày hiểu biết của mình về bản dập qua một số gợi ý:

+ HS nêu khái niệm về bản dập.

+ Điểm khác biệt của bản dập và tranh in bản dập.

– Trên cơ sở ý kiến HS trình bày, GV chốt ý theo nội dung trong SGK và phân tích trên một bản dập để thấy được sự khác biệt.

Tìm hiểu một số kĩ thuật in bản dập:

– Kĩ thuật đập màu.

– Kĩ thuật chà xát.

– Phối hợp một số kĩ thuật khác.

GV cho HS kể tên và thực hiện một số kĩ thuật in bản dập.

2. Hoạt động 2: Nhận biết

a) Mục tiêu

– Giới thiệu về tranh in bản dập và kĩ thuật thực hiện tranh in bản dập.

– Giới thiệu các bước tạo SPMT từ kĩ thuật in bản dập.

b) Nội dung

GV tổ chức cho HS quan sát, tìm hiểu và thực hành làm tranh in bản dập với chất liệu và kĩ thuật in.

c) Sản phẩm

Một bức tranh in bản dập với chất liệu in.

d) Tổ chức thực hiện

Tranh in bản dập là gì?

– GV mời HS lên trình bày những hiểu biết về đặc trưng ngôn ngữ tạo hình của tranh in bản dập thể hiện ở:

+ *Hình.*

+ *Không gian.*

+ *Chất liệu – kĩ thuật thể hiện.*

– Căn cứ ý kiến HS phát biểu, GV chốt một số ý trong SGK, trong đó nhấn mạnh đến:

+ *Tạo hình trong tranh in bản dập có tính cách điệu cao.*

+ *Không gian trong tranh in bản dập có tính ước lệ.*

+ *Chất liệu trong tranh in bản dập đem đến những chất cảm khác nhau, tuỳ thuộc vào kĩ thuật bản dập muốn thể hiện.*

Một số kĩ thuật thực hiện với chất liệu in:

– Các bước tạo sản phẩm mĩ thuật từ kĩ thuật in bản dập.

– Tìm ý tưởng và lựa chọn hình mẫu thể hiện.

– GV cho HS mở SGK và quan sát kĩ thuật in, trong đó phân tích làm rõ:

+ *Lên ý tưởng về nội dung, bố cục cần thể hiện.*

+ *Xây dựng tạo hình chủ thể cần thể hiện.*

+ *Cách thức thực hiện.*

– HS chọn hình mẫu có khối nổi hoặc chìm để in.

+ *Đặt giấy lên trên hình cần in.*

+ *Dùng bút chì chà xát trên bề mặt vật thể/ hoạ tiết trên mặt giấy.*

+ *Vệt chì hoặc màu in sẽ hằn trên bề mặt giấy in.*

– GV yêu cầu vẽ phác thảo hình cần thể hiện trên ra giấy, trong đó lưu ý đến các đặc điểm về ngôn ngữ tạo hình của tranh in bản dập.

Tìm hiểu các bước thực hiện bản in từ hình mẫu trong thiên nhiên và cuộc sống bằng các phương pháp in dập khác nhau:

– GV gợi ý các bước thực hiện sản phẩm:

+ *Tìm ý tưởng; Tìm hình mẫu từ thiên nhiên và cuộc sống; Lựa chọn kĩ thuật/ hình thức thể hiện.*

+ *Chuẩn bị dụng cụ và vật liệu thực hành.*

KẾT NỐI TRI THỨC VỚI CUỘC SỐNG

+ Cách thực hiện: Đặt hình mẫu trên mặt phẳng, chà xát, lăn, vẽ hoặc đập màu trên bề mặt (mặt trước hoặc mặt sau) của đối tượng in. Có thể lựa chọn nhiều chi tiết để tạo chất cho bản in. Hoàn thiện sản phẩm in theo ý tưởng đã định.

– HS tìm hiểu (thực hành) để hiểu hơn về những kĩ thuật in dập từ những bản in khác nhau.

Phân tích làm rõ các bước thực hiện tranh in bản dập:

– GV: các bước thực hiện một bức tranh từ kĩ thuật in bản dập:

+ Xác định hình thức tạo hình để thể hiện ý tưởng.

+ Tìm nguyên liệu để thực hiện bố cục mảng, chất cho ý tưởng.

+ Một số cách tạo chất từ kĩ thuật in bản dập.

– Khi phân tích các bước thực hiện, GV lưu ý:

+ Phân tích cách sử dụng kĩ thuật in tương ứng với các bước thực hiện tranh in bản dập: Phác hình tìm ý tưởng – Lựa chọn nguyên liệu in – Thực hiện in và hoàn thiện sản phẩm.

+ Khi phân tích kĩ các bước thực hiện tranh in, GV yêu cầu HS thực hành tạo một SPMT theo kĩ thuật bản dập với chất liệu em yêu thích.

+ Trong phần nhận xét sản phẩm, GV có thể cho HS nhận xét theo nhóm đôi, nhóm theo bàn hoặc trình bày cá nhân.

Thực hành sản phẩm in theo ý tưởng đã định:

– GV cho HS quan sát các bước thực hiện SPMT trong SGK.

– GV yêu cầu HS mô tả các bước và thực hành để có được hiểu biết về những thao tác cần thiết trong thực hành sản phẩm tranh in bản dập.

– GV lưu ý:

+ Tìm ý tưởng.

+ Tìm hình mẫu từ thiên nhiên và cuộc sống.

+ Tạo bản hình trên giấy theo ý tưởng đã định.

+ Khi phác thảo và xây dựng bố cục cần căn cứ theo vật liệu in tìm được để thực hiện sản phẩm tranh in bản dập.

+ Việc chà xát màu trên giấy để tạo độ đậm nhạt, dày mỏng cho hình cần cân nhắc đến mối tương quan giữa hình chính và hình phụ, giữa hình và nền để có sự chủ động, về đậm nhạt làm rõ hình.

+ Khi tạo chi tiết cần lưu ý đến màu, tạo chất cho phù hợp, tránh tạo nhiều nét làm nát hình.

+ Phần hoàn thiện cần lưu ý tạo chất ở nền hay hình để có những cảm xúc về chất liệu khác nhau, tránh bị trơ hay đều quá.

– GV cho HS tìm hiểu về các bước thực hiện một sản phẩm tranh in bản dập với kĩ thuật dập khác trong SGK. Trong đó, yêu cầu HS mô tả các bước và thực hành để có được hiểu biết về những thao tác cần thiết trong việc in tạo hình trong sản phẩm tranh in bản dập.

Ở cách thực hiện này, GV lưu ý:

+ Phác hình trên giấy để xác định hình cần in.

+ Tạo chất nổi, dày, thưa cần căn cứ vào mối tương quan giữa hình và nền cho hài hoà trong tổng thể chung.

+ In và điều chỉnh thêm các chi tiết để cho hình thể được sinh động hơn.

+ Phần hoàn thiện cũng cần lưu ý tạo chất ở nền hay hình để có những cảm xúc về chất liệu khác nhau, tránh đều về hình, màu và đậm nhạt của màu.

– GV cho HS tìm hiểu về các bước thực hiện một sản phẩm tranh in bản dập kết hợp nhiều kĩ thuật khác trong SGK. Trong đó, GV yêu cầu HS mô tả các bước và thực hành để có được hiểu biết về những thao tác cần thiết trong việc thực hiện sản phẩm tranh in bản dập từ nhiều chất liệu bằng hình thức cắt, gắn nổi. Ở cách thực hiện này, GV lưu ý HS sử dụng sự kết hợp chất liệu cần có mối tương quan chất liệu giữa các hình để tránh bị đều về sắc độ, cũng như không có sự hấp dẫn về hình. Cách thực hiện như một sản phẩm tranh in đã thực hiện ở các lớp trước.

– Sau phần tìm hiểu các bước thực hiện, GV cho HS trao đổi về ba cách thực hiện sản phẩm tranh in bản dập và lựa chọn một cách để thực hiện sản phẩm tranh in bản dập theo khả năng và sự chuẩn bị vật liệu của bản thân.

– Trong quá trình HS thực hiện sản phẩm, GV quan sát, hỗ trợ giải đáp về kĩ thuật đối với từng trường hợp nhưng không can thiệp hay thực hiện thay HS.

3. Hoạt động 3: Thảo luận

a) Mục tiêu

Củng cố kiến thức về kĩ thuật thực hiện sản phẩm tranh in bản dập.

b) Nội dung

GV tổ chức cho HS trao đổi theo một số nội dung trong SGK, trang 29.

c) Sản phẩm

Củng cố những kĩ thuật và các bước thực hiện sản phẩm tranh in bản dập.

d) Tổ chức thực hiện

Để trao đổi tốt về nội dung ở hoạt động này, GV giao cho mỗi nhóm chuẩn bị theo một số gợi ý từng nội dung thảo luận trên cơ sở căn cứ vào sản phẩm tranh in bản dập HS đã thực hiện. Khi trả lời, HS mô tả trực tiếp trên SPMT của cá nhân hoặc nhóm.

Ví dụ:

– Ý tưởng thực hiện hay cách bạn lựa chọn để tài để thực hiện sản phẩm tranh in bản dập như thế nào?

+ *Đề tài của SPMT là gì?*

+ *Tạo hình tiêu biểu của đề tài này như thế nào?*

+ *Bố cục trong SPMT này sẽ như thế nào?*

– Cách biểu đạt cảm xúc thông qua kĩ thuật thể hiện tranh in:

+ *Cách tạo chất trên bề mặt hình thể để tạo sự phong phú như thế nào?*

+ *Việc tạo chất dày, thưa hay cắt dán như thế nào để thể hiện được hình trong bài?*

– Yếu tố nhận diện sản phẩm tranh in bản dập:

+ *Đặc điểm tạo hình trong bản dập là gì?*

+ *Kĩ thuật tạo chất của hình thể trong sản phẩm tranh in bản dập thể hiện điều gì?*

– Dụng cụ thực hiện một sản phẩm tranh in bản dập:

+ *Những nguyên liệu chính trong thực hành sản phẩm tranh in bản dập là gì?*

+ *Hãy mô tả chức năng của một số nguyên liệu dùng tạo hình cho sản phẩm.*

– Các bước thực hiện sản phẩm tranh in bản dập:

+ *Bước 1: tìm ý tưởng thực hiện.*

+ *Bước 2: chọn hình mẫu từ thiên nhiên và cuộc sống.*

+ *Bước 3: đặt giấy lên trên hình cần in, dùng bút chì, màu sáp chà xát nhẹ bề mặt hoặc sử dụng phương pháp đập màu, lăn màu để lấy chi tiết từ đối tượng in.*

+ *Bước 4: kết hợp các phương pháp in tạo hình sản phẩm để thể hiện ý tưởng.*

Khi HS trình bày, GV tóm lược lại ý kiến và bổ sung (nếu cần thiết) để có tính định hướng, làm rõ hơn nội dung thảo luận trên cơ sở những sản phẩm tranh in bản dập do HS thực hành.

4. Hoạt động 4: Vận dụng

a) Mục tiêu

HS sử dụng kiến thức về tranh in bản dập đã học thực hành một SPMT với nội dung em yêu thích.

b) Nội dung

– GV hướng dẫn HS khai thác ý tưởng để xây dựng nội dung sản phẩm tranh in bản dập.

– HS lựa chọn vật liệu để thực hành sao cho có ý nghĩa với nội dung chủ đề.

c) Sản phẩm

SPMT tranh in bản dập theo chủ đề kết hợp với hình thức cắt, dán.

d) Tổ chức thực hiện

– Nội dung này có thể thực hiện theo 2 cách:

+ *Thực hành ở nhà: khi các hoạt động 1, 2, 3 đã đủ thời gian.*

+ *Hoạt động nhóm: căn cứ vào vật liệu đã chuẩn bị của nhóm.*

– Trên cơ sở SPMT của HS, GV cho HS giới thiệu SPMT của mình, trong đó lưu ý:

+ *Ý tưởng.*

+ *Nội dung.*

+ *Tạo hình.*

+ *Mối quan hệ giữa vật liệu và nội dung.*

+ *Cách thể hiện.*

+ *Ý thức tham gia của các thành viên (đối với sản phẩm nhóm).*

Các thầy cô thân mến!

Căn cứ vào điều kiện của nhà trường và thời gian tổ chức, GV điều chỉnh kế hoạch dạy học ở bài học này sao cho đáp ứng được mục tiêu:

– HS được thực hành và tạo ra sản phẩm.

– Trên cơ sở SPMT đã làm, HS nhận diện đặc điểm tạo hình của sản phẩm tranh in bản dập, cũng như những cách thực hiện.

– Khai thác được ngôn ngữ nghệ thuật tranh in trong thực hành, sáng tạo SPMT ở mức độ đơn giản.

Đây là những kiến thức, kĩ năng cần thiết để giúp HS có những hiểu biết khái quát nhất về tranh in bản dập, một trong những nội dung, yêu cầu cần đạt ở bài học này.

BÀI 1: KHÁI QUÁT VỀ NGHỆ THUẬT ĐIÊU KHẮC

(Thời gian thực hiện: 5 tiết)

I MỤC TIÊU

1. Kiến thức

– Giới thiệu nghệ thuật điêu khắc qua một số công trình, tác phẩm.

– Đặc điểm của điêu khắc thông qua một số thể loại.

2. Năng lực

– Biết được khái quát về nghệ thuật điêu khắc.

– Nhận biết được đặc điểm của điêu khắc thông qua một số thể loại.

– Xác định được tên gọi và dấu hiệu nhận biết tác phẩm điêu khắc.

– Nhận xét, trao đổi và viết bài luận thể hiện hiểu biết của bản thân về điêu khắc.

3. Phẩm chất

– Có hiểu biết ban đầu về một số nội dung liên quan đến đặc điểm của nghệ thuật điêu khắc, từ đó hình thành tình cảm đối với loại hình mĩ thuật này.

– Thưởng thức nghệ thuật điêu khắc một cách có ý thức.

II THIẾT BỊ DẠY HỌC VÀ HỌC LIỆU

1. Đối với giáo viên

– SGV.

– Một số ảnh chụp tác phẩm điêu khắc (hoặc sản phẩm/ tác phẩm điêu khắc).

– Máy chiếu (nếu có).

2. Đối với học sinh

– SGK.

– Bài thuyết trình.

– Ảnh tư liệu về tác phẩm/ công trình điêu khắc đã sưu tầm.

III TIẾN TRÌNH DẠY HỌC

1. Hoạt động 1: Khám phá

a) Mục tiêu

HS củng cố lại kiến thức về điêu khắc đã được học như: khái niệm, thể loại, di vật,...

b) Nội dung

GV tổ chức cho các nhóm HS tìm hiểu và thuyết trình một số nội dung liên quan đến:

– Một số di vật, tác phẩm điêu khắc tiêu biểu của một số nền văn hoá trên thế giới.

– Một số di vật, tác phẩm điêu khắc tiêu biểu ở Việt Nam qua một số thời kì.

c) Sản phẩm

Bài thuyết trình.

d) Tổ chức thực hiện

GV: khởi động máy chiếu (hoặc giá treo giấy A0), phân công thứ tự các nhóm lên trình bày.

HS: nộp báo cáo phân công nhiệm vụ của các thành viên trong nhóm.

GV: quan sát việc tham gia hoạt động học trên lớp của HS:

– Chuẩn bị bài thuyết trình của mỗi nhóm.

– Sự tham gia của mỗi thành viên trong nhóm.

– Sự tham gia của HS trong lớp.

– Sự tích cực đặt câu hỏi, trả lời trong phần thảo luận.

HS:

Nhóm 1: trình bày về nội dung "Một số di vật, tác phẩm điêu khắc tiêu biểu của một số nền văn hoá trên thế giới".

Nhóm 2: trình bày về nội dung "Một số tác phẩm điêu khắc tiêu biểu ở Việt Nam qua một số thời kì".

Lưu ý:

– Việc trình bày có phần tư liệu ảnh sưu tầm của nhóm để minh hoạ cho nội dung trình bày.

– Một số gợi ý trong triển khai nội dung bài thuyết trình: *Một số di vật, tác phẩm điêu khắc tiêu biểu của một số nền văn hoá trên thế giới.*

+ Những di vật, tác phẩm điêu khắc này ở nền văn hoá nào?

+ Đối tượng thể hiện của những di vật, tác phẩm điêu khắc này là gì?

+ Chất liệu của những di vật, tác phẩm điêu khắc này là gì?

– Một số gợi ý trong triển khai nội dung bài thuyết trình: *Một số tác phẩm điêu khắc tiêu biểu ở Việt Nam qua một số thời kì.*

+ Em biết những tác phẩm điêu khắc thời kì cổ đại nào ở Việt Nam?

+ Em biết những tác phẩm điêu khắc thời kì trung đại nào ở Việt Nam?

+ Em biết những tác phẩm điêu khắc thời kì hiện đại nào ở Việt Nam?

+ Ở địa phương của em có những công trình, sản phẩm, tác phẩm điêu khắc nào? (Các địa điểm như: bảo tàng, quảng trường, vườn hoa, đường phố, đình làng,...)

GV: Căn cứ vào phần trình bày của các nhóm, GV đưa ra kết luận ở từng nội dung và nhấn mạnh đến sự đa dạng cũng như xuất hiện của điêu khắc trong cuộc sống.

Vì là phần giới thiệu nên GV không đánh giá đúng/ sai trong ý kiến trình bày của HS. Những ý kiến của HS sẽ là căn cứ để GV chốt ý ở Hoạt động 2: Nhận biết.

2. Hoạt động 2: Nhận biết

a) Mục tiêu

HS biết được:

– Đặc điểm của khối trong điêu khắc.

– Một số thể loại trong điêu khắc.

– Tạo được một số dạng khối bằng đất nặn.

b) Nội dung

GV tổ chức cho HS thực hành về đặc điểm của ngôn ngữ điêu khắc, đó là một số dạng khối có cấu trúc hiển thị rõ như khối nổi – khối chìm; hay những khối có cấu trúc cho cảm giác tương phản như: khối cứng – khối mềm, khối tĩnh – khối động.

c) Sản phẩm

Sản phẩm tạo khối theo yêu cầu.

d) Tổ chức thực hiện

(1) Một số hình thức biểu đạt của khối:

GV: giới thiệu một số tác phẩm điêu khắc thể hiện một số biểu hiện đặc điểm riêng, qua đó nêu những đặc điểm về một số cặp khối tương phản như:

– Khối nổi – khối chìm.

– Khối cứng – khối mềm.

– Khối tĩnh – khối động.

Khi phân tích khối, GV lưu ý:

– Phân tích theo từng cặp khối để thấy được sự khác nhau.

– Phân tích cấu trúc khối tạo cảm giác về cứng – mềm, tĩnh – động thì lưu ý kĩ về các đường nét chu vi của khối, qua đó làm rõ hơn về sự cảm nhận khi quan sát tác phẩm.

– Khi phân tích xong một cặp khối, GV yêu cầu HS thực hành tạo một SPMT có dạng khối đó và trình bày hiểu biết của mình về những đặc điểm của loại khối có trong sản phẩm thực hành.

– Trong phần nhận xét sản phẩm, GV có thể cho HS nhận xét theo nhóm đôi, nhóm theo bàn hoặc trình bày cá nhân.

(2) Một số thể loại trong điêu khắc:

Căn cứ các ý kiến HS đã thuyết trình ở Hoạt động 1, GV chốt ý và giới thiệu một số tác phẩm điêu khắc Việt Nam, qua đó làm rõ hơn về một số thể loại trong điêu khắc như:

– Phù điêu.

– Tượng.

– Tượng đài.

Khi phân tích về thể loại, GV lưu ý:

– Phân tích trực tiếp trên tác phẩm để thấy được sự khác nhau giữa tượng và phù điêu (không gian hai chiều ở phù điêu và ba chiều ở tượng). Trong đó, nhấn mạnh đến độ dày (chiều sâu) trên tác phẩm phù điêu là sự thêm vào hoặc bớt vật liệu theo ý đồ của nhà điêu khắc.

– Phân tích sự khác nhau giữa tượng và tượng đài để thấy được không gian, quy mô, ý nghĩa khác nhau giữa hai thể loại này.

– Khi phân tích xong, GV yêu cầu HS tìm hình, trao đổi và giới thiệu lại những hiểu biết của bản thân/ nhóm về thể loại trong điêu khắc.

Lưu ý:

– Điểm cộng cho phần trình bày chính là mỗi nhóm có phần tư liệu ảnh sưu tầm về tác phẩm điêu khắc ở Việt Nam hay trên thế giới.

– Đặc điểm của nghệ thuật điêu khắc nên phân tích một số tác phẩm tiêu biểu theo hướng:

+ Sử dụng kiến thức trong sách để tìm hiểu những đặc điểm của nghệ thuật điêu khắc qua những tác phẩm này.

+ Giới thiệu một số nhà điêu khắc thành danh (trên thế giới và Việt Nam) với những tác phẩm điêu khắc tiêu biểu.

Gợi ý:

Một số nhà điêu khắc nổi tiếng	
Trên thế giới	**Ở Việt Nam**
Michelangelo (1475 – 1564)	Phạm Gia Giang (1912 – …)
Auguste Rodin (1840 – 1917)	Nguyễn Thị Kim (1917 – 2011)
Constantin Brancusi (1876 – 1957)	Diệp Minh Châu (1919 – 2002)
Henry Moore (1898 – 1986)	Lê Công Thành (1931 – 2019)
Alberto Giacometti (1901 – 1966)	Nguyễn Hải (1933 – 2012)
Louise Bourgeois (1911 – 2010)	Hứa Tử Hoài (1940 – 2008)
Sol LeWitt (1928 – 2007)	Tạ Quang Bạo (1941 – 2008)

3. Hoạt động 3: Thảo luận

a) Mục tiêu

– Củng cố nhận thức về ý nghĩa và vai trò của nghệ thuật điêu khắc trong đời sống.

– Có hiểu biết về nghệ thuật điêu khắc Việt Nam.

b) Nội dung

GV hướng dẫn HS tìm hiểu được sự phát triển và vai trò của nghệ thuật điêu khắc trong đời sống, thông qua trình bày và viết bài luận.

c) Sản phẩm

Bài luận.

d) Tổ chức thực hiện

– Căn cứ một số hình minh hoạ biểu hiện của điêu khắc trong SGK, GV để cập đến sự phát triển trong thực hành điêu khắc, từ sự thay đổi chất liệu cho đến sự xuất hiện của điêu khắc trong những không gian khác nhau.

– GV cho HS thảo luận về diễn trình phát triển của nghệ thuật điêu khắc, từ hình thức thực hành cho đến biểu hiện đa dạng của tác phẩm điêu khắc.

– GV cho HS tham khảo phần Phụ lục, SGK để tìm hiểu về diễn trình của nghệ thuật điêu khắc Việt Nam, qua đó cho HS viết bài luận theo các ý chính như:

+ Một số di vật, tác phẩm điêu khắc qua các thời kì, trong đó nêu một vài đặc điểm khác nhau về tạo hình.

+ Sự xuất hiện của tác phẩm điêu khắc trong không gian công cộng, đô thị tạo điểm nhấn cho cảnh quan.

– HS sử dụng tài liệu đã tìm hiểu, tra cứu, sưu tầm khi viết bài.

4. Hoạt động 4: Vận dụng

a) Mục tiêu

– HS sử dụng kiến thức đã học về điêu khắc để cảm thụ tác phẩm điêu khắc mà mình yêu thích.

– Thực hành, sáng tạo một sản phẩm điêu khắc theo cách hiểu của mình.

– HS viết được lời bình cho bức ảnh mình đã chụp có chủ đích.

b) Nội dung

– Thưởng thức mĩ thuật trên cơ sở kiến thức, kĩ năng về điêu khắc đã có.

– Thực hành, sáng tạo sản phẩm điêu khắc.

KẾT NỐI TRI THỨC VỚI CUỘC SỐNG

c) Sản phẩm

Cảm thụ được vẻ đẹp của tác phẩm điêu khắc.

d) Tổ chức thực hiện

(1) Hoạt động trên lớp:

– GV cho HS trình bày cảm nghĩ, phân tích vẻ đẹp trên một tác phẩm điêu khắc mình yêu thích (trong nước hoặc trên thế giới), trong đó nhấn mạnh đến các yếu tố sau:

+ Nội dung tác phẩm.

+ Dạng thức biểu đạt khối – sự kết hợp của khối trên tác phẩm (nếu có).

+ Tác giả và phong cách.

– GV không đánh giá đúng/ sai với phần trình bày liên quan đến cảm thụ mĩ thuật của HS.

(2) Hoạt động ở nhà:

GV hướng dẫn HS lựa chọn chất liệu có sẵn thể hiện một sản phẩm điêu khắc. Trong phần thực hành này, GV lưu ý HS:

– Sử dụng kiến thức đã có để thực hiện.

– Trong quá trình thực hành ghi lại những khó khăn hoặc điều chưa hiểu để trao đổi trong các nội dung tiếp theo.

– Việc thực hành này không đánh giá về năng lực mà có mục đích giúp HS bộc lộ những vấn đề trong thực tế thực hành sản phẩm điêu khắc sẽ gặp phải, từ đó sẽ làm rõ trong các nội dung ở các bài học tiếp theo.

Các thầy cô thân mến!

Mục đích chính ở bài này giúp HS làm quen với nghệ thuật điêu khắc qua tìm hiểu đặc điểm, tác giả/ tác phẩm và sự xuất hiện của loại hình này trong cuộc sống. Điều này giúp HS có được sự hiểu biết và mối quan tâm đúng mức đối với nghệ thuật điêu khắc. Qua đó, nội dung biên soạn trong sách đã định hướng giúp HS chủ động tìm kiếm những thông tin liên quan thông qua những lệnh/ yêu cầu cụ thể trong bài.

Phần thực hành, sáng tạo SPMT ở bài này là theo sự hiểu biết ban đầu của HS nên rõ ràng nhiều SPMT sẽ chưa đạt yêu cầu nhưng điều này thật sự cần thiết để qua đó, HS hiểu và có thêm kinh nghiệm xử lí sau khi lĩnh hội kiến thức, kĩ năng ở các bài học sau.

BÀI 2: PHÙ ĐIÊU

(Thời gian thực hiện: 11 tiết)

I MỤC TIÊU

1. Kiến thức

– Phù điêu và các đặc trưng ngôn ngữ tạo hình.

– Một số kĩ thuật tạo tác phù điêu.

– Các bước thực hiện một bức phù điêu với những chất liệu khác nhau.

2. Năng lực

– Biết được một số đặc điểm của tác phẩm phù điêu.

– Có kĩ năng thực hiện phác thảo, thể hiện một bức phù điêu.

3. Phẩm chất

– Biết về ngôn ngữ tạo hình của phù điêu để xem, thực hành, từ đó có ý thức khi thưởng thức vẻ đẹp của phù điêu.

– Có thêm được tình yêu với mĩ thuật thông qua những hiểu biết đúng loại hình điêu khắc.

II THIẾT BỊ DẠY HỌC VÀ HỌC LIỆU

1. Đối với giáo viên

– SGV.

– Một số ảnh chụp tác phẩm phù điêu hoặc phù điêu (nếu có).

– Máy chiếu (nếu có).

– Đất sét, một số dụng cụ, vật liệu để thực hành phù điêu.

2. Đối với học sinh

– SGK.

– Đất sét, một số dụng cụ, vật liệu để thực hành phù điêu.

III TIẾN TRÌNH DẠY HỌC

1. Hoạt động 1: Khám phá

a) Mục tiêu

HS biết được phù điêu và một số ngôn ngữ tạo hình của thể loại này.

KẾT NỐI TRI THỨC VỚI CUỘC SỐNG

b) Nội dung

GV cho HS quan sát và đặt câu hỏi để làm rõ:

– Phù điêu là gì?

– Phù điêu biểu hiện thế nào trong cuộc sống?

c) Sản phẩm

Nhận biết và có hiểu biết về nội dung theo yêu cầu.

d) Tổ chức thực hiện

GV mời HS lên trình bày hiểu biết của mình về phù điêu qua một số gợi ý:

– Định danh về phù điêu.

– Điểm khác biệt của phù điêu với tranh, tượng:

Trên cơ sở ý kiến HS trình bày, GV chốt ý theo nội dung trong SGK và phân tích trên một phù điêu để thấy được sự khác biệt so với tranh và tượng.

+ Hình nổi hoặc chìm.

+ Đặc điểm của khối so với mặt phẳng trong tranh hay khối của tượng.

Qua đó, GV mời HS nêu một số dạng phù điêu xuất hiện trong cuộc sống như: những trang trí ở đình, chùa hay tại một số công viên, tượng đài,…

2. Hoạt động 2: Nhận biết

a) Mục tiêu

– Biết đến đặc trưng ngôn ngữ tạo hình của phù điêu.

– Giới thiệu một số kĩ thuật thực hiện phù điêu.

– Giới thiệu các bước thực hiện một bức phù điêu với hai dạng chất liệu khác nhau.

b) Nội dung

GV tổ chức cho HS quan sát, tìm hiểu đặc trưng ngôn ngữ tạo hình của phù điêu và thực hành làm phù điêu trên chất liệu đất sét hoặc giấy.

c) Sản phẩm

Một bức phù điêu ở chất liệu đất sét (hoặc giấy).

d) Tổ chức thực hiện

(1) Đặc trưng ngôn ngữ tạo hình của phù điêu là gì?

GV yêu cầu HS lên trình bày những hiểu biết về đặc trưng ngôn ngữ tạo hình của phù điêu thể hiện ở:

– Hình.

– Không gian.

– Chất liệu – kĩ thuật thể hiện.

Căn cứ ý kiến HS phát biểu, GV chốt một số ý trong SGK, trong đó nhấn mạnh đến:

– Tạo hình trong phù điêu có tính cách điệu cao.

– Không gian trong phù điêu có tính ước lệ.

– Chất liệu trong phù điêu đem đến những chất cảm khác nhau, tuỳ thuộc vào nội dung nhà điêu khắc muốn thể hiện.

(2) Một số kĩ thuật thực hiện phù điêu:

– Phác hình trên bảng đất:

GV cho HS quan sát một số cách phác hình trên bảng đất trong SGK, trong đó phân tích làm rõ:

+ Lên ý tưởng về nội dung, bố cục cần thể hiện.

+ Xây dựng tạo hình nhân vật, chủ thể cần thể hiện.

+ Sử dụng nét để phác hình.

Khi chưa quen với việc phác hình trực tiếp trên bảng đất, HS thực hiện việc xây dựng bố cục nội dung cần thể hiện ra giấy.

GV yêu cầu vẽ phác thảo hình cần thể hiện trên phù điêu ra giấy, trong đó lưu ý đến các đặc điểm về ngôn ngữ tạo hình của phù điêu ở Hoạt động Khám phá.

– Tạo hình, khối, đường nét trên bảng đất:

GV cho HS quan sát một số cách tạo hình, khối, đường nét trên bảng đất trong SGK, trong đó nhất mạnh đến:

+ Cách tạo nét sâu – nông.

+ Cách tạo hình theo cách khoét lõm hay đắp nổi.

+ Cách tạo khối để có chiều sâu cho sản phẩm.

Lưu ý: Ở một số địa phương có nguồn đất sét tự nhiên, GV hướng dẫn HS cách lựa chọn và khai thác đất sét trong thực hành SPMT (Phần Em có biết, SGK, trang 24).

(3) Các bước thực hiện một bức phù điêu:

– Tìm hiểu về các bước thực hiện một bức phù điêu từ đất sét bằng cách khoét lõm:

GV cho HS quan sát các bước thực hiện SPMT trong SGK.

GV yêu cầu HS mô tả các bước và thực hành để có được hiểu biết về những thao tác cần thiết trong thực hành SPMT phù điêu.

Lưu ý:

+ Ở bước nhào đất sét cho mềm thì không để nhiều nước, tránh đất quá ướt, lâu khô.

+ Tạo bảng đất cần tính toán đến kích thước sản phẩm cần thực hiện (vuông hay chữ nhật). Nếu chữ nhật thì tỉ lệ các cạnh là như thế nào (1:2; 3:4,...)? Để có được kích thước này thì phần phác thảo cần rất cụ thể.

+ Khi phác thảo nhân vật và xây dựng bố cục cần căn cứ theo bản phác trên giấy để tránh phải miết đất để xoá nét nhiều.

+ Việc khoét, gọt đất để tạo độ dày cho hình cần cân nhắc đến mối tương quan giữa hình chính và hình phụ, giữa hình và nền để có sự chủ động, tránh không bị khoét lõm quá mức.

+ Khi tạo chi tiết cần lưu ý đến tính trang trí cho phù hợp, tránh tạo nhiều nét làm nát hình.

+ Phần hoàn thiện cần lưu ý tạo chất ở nền hay hình để có những cảm xúc về chất liệu khác nhau, tránh bị trơ hay đều quá.

– Tìm hiểu về các bước thực hiện một bức phù điêu từ đất sét bằng cách đắp nổi:

GV cho HS quan sát các bước thực hiện SPMT trong SGK.

GV yêu cầu HS mô tả các bước và thực hành để có được hiểu biết về những thao tác cần thiết trong việc đắp nổi tạo hình thể trong phù điêu.

Ở cách thực hiện này, GV lưu ý:

+ Phác hình ở bảng đất để xác định hình thể cần đắp nổi.

+ Đắp nổi dày hay mỏng cần căn cứ vào mối tương quan giữa hình và nền cho hài hoà trong tổng thể chung.

+ Khi làm phẳng phần đắp nổi cần lưu ý tạo các diện, khối để thể hiện hình thể.

+ Đắp thêm các chi tiết để cho hình thể được sinh động hơn.

+ Phần hoàn thiện cũng cần lưu ý tạo chất ở nền hay hình để có những cảm xúc về chất liệu khác nhau, tránh bị trơ hay đều quá.

– Tìm hiểu về các bước thực hiện một bức phù điêu từ các chất liệu giấy:

GV cho HS quan sát các bước thực hiện SPMT trong SGK.

GV yêu cầu HS mô tả các bước và thực hành để có được hiểu biết về những thao tác cần thiết trong việc thực hiện SPMT phù điêu từ chất liệu giấy bằng cách đắp nổi.

Ở cách thực hiện này, GV lưu ý HS:

Cần xử lí giấy có độ mềm, ướt nhất định để đắp nổi.

+ Không đắp quá cao để tránh khi khô bị bong các mảng đã đắp.

+ Lựa chọn hoà sắc chủ đạo để vẽ màu tạo sự hấp dẫn cho sản phẩm phù điêu.

Sau phần tìm hiểu các bước thực hiện, GV cho HS trao đổi về các cách thực hiện phù điêu và lựa chọn một cách để thực hiện SPMT phù điêu theo khả năng và sự chuẩn bị vật liệu của bản thân.

Trong quá trình HS thực hiện sản phẩm, GV quan sát, hỗ trợ giải đáp về kĩ thuật đối với từng trường hợp nhưng không can thiệp hay thực hiện thay HS.

3. Hoạt động 3: Thảo luận

a) Mục tiêu

Củng cố kiến thức về kĩ thuật thực hiện phù điêu.

b) Nội dung

GV tổ chức cho HS trao đổi theo một số nội dung trong SGK.

c) Sản phẩm

Củng cố những kĩ thuật và các bước thực hiện SPMT phù điêu.

d) Tổ chức thực hiện

Để trao đổi tốt về nội dung ở hoạt động này, GV giao mỗi nhóm chuẩn bị theo một số gợi ý từng nội dung thảo luận trên cơ sở căn cứ vào SPMT phù điêu HS đã thực hiện. Khi trả lời, HS mô tả trực tiếp trên SPMT của cá nhân hoặc nhóm:

– Yếu tố nhận diện phù điêu

+ *Đặc điểm tạo hình trong phù điêu là gì?*

+ *Độ dày của hình thể trong phù điêu thể hiện điều gì?*

– Dụng cụ thực hiện một bức phù điêu

+ *Những dụng cụ cơ bản trong thực hành SPMT phù điêu đất sét là gì?*

+ *Hãy mô tả chức năng của một số dụng cụ cơ bản.*

– Các bước thực hiện SPMT phù điêu

+ *Dạng phù điêu đất sét dùng kĩ thuật khoét lõm.*

+ *Dạng phù điêu đất sét dùng kĩ thuật đắp nổi.*

+ *Dạng phù điêu làm từ những vật liệu khác.*

– Lựa chọn một đề tài để thực hiện phù điêu

+ *Đề tài là gì?*

+ *Tạo hình tiêu biểu của đề tài này như thế nào?*

+ *Bố cục trong SPMT này sẽ như thế nào?*

– Cách biểu đạt cảm xúc thông qua kĩ thuật thể hiện phù điêu

+ *Cách tạo chất trên bề mặt hình thể để tạo sự phong phú như thế nào?*

+ *Việc khoét lõm hay đắp nổi như thế nào để thể hiện được hình thể có chiều sâu?*

Khi HS trình bày, GV tóm lược lại ý kiến và bổ sung (nếu cần thiết) để có tính định hướng, làm rõ hơn nội dung thảo luận trên cơ sở những SPMT phù điêu do HS thực hành.

KẾT NỐI TRI THỨC VỚI CUỘC SỐNG

4. Hoạt động 4: Vận dụng

a) Mục tiêu

HS sử dụng kiến thức về điêu khắc đã học thực hành một SPMT để tuyên truyền cho việc bảo vệ môi trường, an toàn giao thông, phòng chống Covid-19,…

b) Nội dung

– GV hướng dẫn HS khai thác ý tưởng để xây dựng nội dung phù điêu.

– HS lựa chọn vật liệu tái sử dụng để thực hành sao cho có ý nghĩa, gắn kết với việc tuyên truyền bảo vệ môi trường.

c) Sản phẩm

SPMT phù điêu theo bài.

d) Tổ chức thực hiện

Nội dung này có thể thực hiện theo hai cách:

– Thực hành ở nhà: khi các hoạt động 1, 2, 3 đã đủ thời gian.

– Hoạt động nhóm: căn cứ vào vật liệu đã chuẩn bị của nhóm.

Trên cơ sở SPMT của HS, GV cho HS giới thiệu SPMT của mình, trong đó lưu ý:

– Ý tưởng.

– Nội dung.

– Tạo hình.

– Mối quan hệ giữa vật liệu và ý nghĩa của việc tuyên truyền cho việc bảo vệ môi trường, an toàn giao thông, phòng chống Covid-19,…

– Cách thể hiện.

– Ý thức tham gia của các thành viên (đối với sản phẩm nhóm).

Các thầy cô thân mến!

Căn cứ vào điều kiện của nhà trường và thời gian tổ chức, GV điều chỉnh kế hoạch dạy học ở bài này sao cho đáp ứng:

– HS được thực hành và tạo ra sản phẩm.

– Trên cơ sở SPMT đã làm, HS nhận diện đặc điểm tạo hình của phù điêu, cũng như những cách thực hiện.

– Khai thác được ngôn ngữ phù điêu trong thực hành, sáng tạo SPMT ở mức độ đơn giản. Đây là những kiến thức, kĩ năng cần thiết để giúp HS có những hiểu biết khái quát nhất về phù điêu, một trong những nội dung, yêu cầu cần đạt ở học phần này.

BÀI 1: NGÀNH THIẾT KẾ CÔNG NGHIỆP TRONG ĐỜI SỐNG XÃ HỘI

(Thời gian thực hiện: 4 tiết)

I MỤC TIÊU

1. Kiến thức

Giới thiệu vai trò và mối quan hệ của ngành Thiết kế công nghiệp đối với đời sống xã hội.

2. Năng lực

– Biết được khái quát lĩnh vực thiết kế công nghiệp.

– Nhận biết được đặc điểm của vật liệu trong thiết kế công nghiệp.

– Nhận xét, trao đổi về sản phẩm chung của nhóm qua mỗi phần thực hành.

3. Phẩm chất

– Có hiểu biết ban đầu về một số nội dung liên quan đến thiết kế công nghiệp để từ đó hình thành tình cảm đối với ngành nghề này.

– Bước đầu biết được sự cần thiết của ngành Thiết kế công nghiệp trong đời sống xã hội.

II THIẾT BỊ DẠY HỌC VÀ HỌC LIỆU

1. Đối với giáo viên

– SGV.

– Một số hình ảnh về quá trình thiết kế, sản xuất một sản phẩm công nghiệp.

– Máy chiếu (nếu có).

2. Đối với học sinh

– SGK.

– Bài thuyết trình.

– Sưu tầm tranh, ảnh về sản phẩm công nghiệp.

– Giấy, bút chì, tẩy,…

III TIẾN TRÌNH DẠY HỌC

1. Hoạt động 1: Khám phá

a) Mục tiêu

HS nắm bắt được khái niệm, các lĩnh vực cơ bản của ngành Thiết kế công nghiệp,…

b) Nội dung

GV tổ chức cho HS tìm hiểu và thuyết trình một số nội dung liên quan đến:

– Sự xuất hiện của ngành Thiết kế công nghiệp.

– Một số lĩnh vực của ngành Thiết kế công nghiệp.

c) Sản phẩm

Bài thuyết trình.

d) Tổ chức thực hiện

– GV: tổ chức phân nhóm (nhóm sẽ duy trì trong suốt quá trình học). Chuẩn bị phương án phù hợp để HS lên trình bày.

– HS: nộp danh sách và phân công nhiệm vụ cho các thành viên trong nhóm.

– GV: quan sát và hỗ trợ hoạt động học trên lớp của các nhóm về:

+ *Sự chuẩn bị bài thuyết trình của mỗi nhóm.*

+ *Sự tích cực tham gia của các thành viên trong nhóm.*

+ *Sự tích cực đặt câu hỏi, trả lời trong phần thảo luận.*

– HS:

+ *Nhóm 1: trình bày những hiểu biết của mình về ngành Thiết kế công nghiệp.*

+ *Nhóm 2: trình bày về một số lĩnh vực của ngành Thiết kế công nghiệp.*

Lưu ý:

– Một số gợi ý trong triển khai nội dung bài thuyết trình "Những hiểu biết về ngành Thiết kế công nghiệp":

+ *Thiết kế có từ bao giờ?*

+ *Thiết kế công nghiệp xuất hiện khi nào?*

+ *Tạo mẫu thủ công mĩ nghệ – Thiết kế công nghiệp giống và khác nhau như thế nào?*

– Một số gợi ý trong triển khai nội dung bài thuyết trình "Một số lĩnh vực của ngành Thiết kế công nghiệp":

+ *Những lĩnh vực cơ bản của ngành Thiết kế công nghiệp là gì?*

+ *Liệt kê sản phẩm thuộc những lĩnh vực cơ bản đó.*

– GV: Căn cứ vào phần trình bày của các nhóm, GV đưa ra kết luận ở từng nội dung. Vì là phần giới thiệu nên GV không đánh giá đúng/ sai trong ý kiến trình bày của HS. Những ý kiến của HS sẽ là căn cứ để GV chốt ý ở Hoạt động 2: Nhận biết.

2. Hoạt động 2: Nhận biết

a) Mục tiêu

HS biết được:

– Những yếu tố cơ bản trong ngành Thiết kế công nghiệp.

– Vị trí của ngành Thiết kế công nghiệp trong đời sống xã hội.

b) Nội dung

GV tổ chức cho HS thảo luận theo nhóm về những yếu tố và vị trí của ngành Thiết kế công nghiệp thông qua phân tích một số ảnh sản phẩm tiêu biểu.

c) Sản phẩm

– Hiểu biết cơ bản về ngành Thiết kế công nghiệp.

– Bài phác thảo sản phẩm.

d) Tổ chức thực hiện

– GV giới thiệu một số sản phẩm thể hiện rõ đặc tính công năng và thẩm mĩ của ngành Thiết kế công nghiệp. Khi phân tích GV cần lưu ý:

+ Phân tích theo từng đặc tính để làm nổi bật mối quan hệ.

+ Khi phân tích xong, GV yêu cầu HS vận dụng kiến thức đã học liên hệ một vài sản phẩm tương ứng thể hiện đặc tính liên quan.

+ Khi nhận xét, GV có thể nhận xét theo nhóm hoặc trình bày cá nhân.

(1) Những yếu tố cơ bản của ngành Thiết kế công nghiệp:

– Căn cứ các ý kiến HS đã trình bày ở trên, GV chốt ý và giới thiệu một số ảnh sản phẩm tạo dáng khác, qua đó làm rõ hơn về đặc điểm của ngành Thiết kế công nghiệp như:

+ Sự kết hợp giữa yếu tố thẩm mĩ và công năng sử dụng.

+ Sự kết hợp giữa sự mới lạ và tính tiện dụng.

+ Sáng tạo thêm kiểu dáng mới cho sản phẩm trên cơ sở tâm lí người tiêu dùng.

+ Thiết kế kiểu dáng mới cho sản phẩm trên cơ sở thành tựu khoa học kĩ thuật.

+ Thiết kế công nghiệp nhấn mạnh yếu tố thẩm mĩ và thân thiện với môi trường.

– Khi phân tích về đặc điểm của ngành Thiết kế công nghiệp, GV lưu ý:

+ Phân tích trực tiếp trên ảnh sản phẩm để thấy được đặc điểm riêng giữa các chủng loại.

+ Khi phân tích xong, GV yêu cầu HS trao đổi và giới thiệu lại những hiểu biết của bản thân/ nhóm về đặc điểm của ngành Thiết kế công nghiệp.

(2) Vị trí của ngành Thiết kế công nghiệp trong đời sống xã hội:

– Từ những trao đổi và giới thiệu lại những hiểu biết của HS về đặc điểm của ngành Thiết kế công nghiệp. GV phân tích làm nổi bật vị trí của ngành Thiết kế công nghiệp trong đời sống xã hội.

– Khi phân tích GV cần nêu bật các ý sau:

+ Ngành Thiết kế công nghiệp tạo nên sự đa dạng trong kiểu dáng của sản phẩm ở nhiều lĩnh vực.

+ Thiết kế công nghiệp góp phần định hình cho xu hướng tiêu dùng của xã hội.

3. Hoạt động 3: Thảo luận

a) Mục tiêu

Gắn kết kiến thức đã học để viết bài luận thể hiện hiểu biết của cá nhân/ nhóm đối với lĩnh vực thiết kế công nghiệp.

b) Nội dung

– GV hướng dẫn HS tìm hiểu được cơ sở sáng tạo, sự phát triển của khoa học công nghệ trong lĩnh vực thiết kế công nghiệp.

– Vai trò của việc đổi mới kiểu dáng tác động đến thị hiếu của người tiêu dùng thông qua trình bày trong bài luận.

c) Sản phẩm

Bài luận.

d) Tổ chức thực hiện

GV phân nhóm, tổ chức cho HS tìm hiểu, tra cứu, sưu tầm tài liệu sau khi kết thúc Hoạt động 2 và viết bài luận theo gợi ý:

– Những sáng tạo trong Thiết kế công nghiệp dựa trên những cơ sở nào?

– Sự phát triển của khoa học công nghệ tác động đến lĩnh vực thiết kế công nghiệp như thế nào?

– Sự đổi mới trong kiểu dáng sản phẩm trong lĩnh vực thiết kế công nghiệp tác động như thế nào đến thị hiếu mua sắm, thói quen sử dụng của người tiêu dùng?

4. Hoạt động 4: Vận dụng

a) Mục tiêu

HS sử dụng kiến thức về thiết kế công nghiệp đã học để đề xuất ý tưởng thiết kế đèn để bàn. Phác thảo và trình bày phương án thiết kế trước nhóm hoặc lớp.

b) Nội dung

– GV hướng dẫn, gợi ý HS tìm ý tưởng.

– HS thực hiện bản vẽ phác thảo theo ý tưởng đã đề xuất.

c) Sản phẩm

Bài thuyết minh và bản vẽ phác thảo.

d) Tổ chức thực hiện

(1) Hoạt động trên lớp:

GV cho HS trình bày đề xuất ý tưởng đèn để bàn dùng trong gia đình, trong đó nhấn mạnh đến các yếu tố sau:

– Công năng sử dụng.

– Tính thẩm mĩ gắn liền với không gian đặt và công năng sử dụng.

(2) Hoạt động ở nhà:

– GV hướng dẫn HS lựa chọn chất liệu thể hiện một sản phẩm đèn để bàn.

– Trong phần thực hành này, GV lưu ý HS:

+ Sử dụng kiến thức đã có để thực hiện.

+ Trong quá trình thực hành, ghi lại những khó khăn để trao đổi trong các nội dung tiếp theo.

+ Đối với học sinh làm cụ thể đèn để bàn từ bản vẽ bằng vật liệu sẵn có, GV lưu ý HS an toàn trong thực hành, cẩn thận trong sử dụng các dụng cụ sắc, nhọn, đấu nối dây điện,...

Các thầy cô thân mến!

Mục đích chính ở bài này giúp HS làm quen với ngành Thiết kế công nghiệp qua tìm hiểu khái niệm, đặc điểm và vật liệu của loại hình này trong đời sống xã hội. Điều này giúp HS có được sự hiểu biết và mối quan tâm đúng mức đối với ngành Thiết kế công nghiệp. Qua đó, nội dung biên soạn trong sách đã định hướng giúp HS chủ động tìm kiếm những thông tin liên quan thông qua những yêu cầu cụ thể trong bài. Phần thực hành, sáng tạo SPMT ở bài này là làm theo sự hiểu biết ban đầu của HS nên nhiều SPMT còn chưa đạt yêu cầu nhưng điều này thật sự cần thiết để qua đó, HS hiểu và có thêm kinh nghiệm xử lí sau khi lĩnh hội kiến thức, kĩ năng ở các bài sau.

BÀI 2: THIẾT KẾ ĐỒ CHƠI CHO TRẺ EM BẰNG VẬT LIỆU SẴN CÓ

(Thời gian thực hiện: 12 tiết)

I MỤC TIÊU

1. Kiến thức

– Phân loại được các nhóm đồ chơi.

– Hiểu biết các yếu tố tạo hình trong thiết kế.

– Hiểu biết các bước thực hiện một sản phẩm đồ chơi cho trẻ em từ vật liệu sẵn có.

2. Năng lực

– Biết được khái quát về đồ chơi.

– Nhận biết được giá trị đồ chơi.

– Hiểu biết giá trị thẩm mĩ thông qua ngôn ngữ thiết kế.

– Vận dụng kiến thức, kĩ năng đã học để thực hiện sản phẩm đồ chơi từ vật liệu sẵn có.

3. Phẩm chất

– Có hiểu biết ban đầu về một số nội dung liên quan đến đặc điểm của ngành Thiết kế công nghiệp từ đó hình thành tình cảm đối với loại hình mĩ thuật này.

– Có hứng thú với mĩ thuật thông qua những hiểu biết về đồ chơi một cách có ý thức.

II THIẾT BỊ DẠY HỌC VÀ HỌC LIỆU

1. Đối với giáo viên

– SGV.

– Một số hình ảnh về sản phẩm đồ chơi.

– Một số dụng cụ, vật liệu tái chế để thực hành.

– Máy chiếu (nếu có).

2. Đối với học sinh

– SGK.

– Một số dụng cụ, vật liệu tái chế để thực hành.

– Ảnh tư liệu về sản phẩm đồ chơi làm từ vật liệu tái chế.

III TIẾN TRÌNH DẠY HỌC

1. Hoạt động 1: Khám phá

a) Mục tiêu

HS biết cách phân loại đồ chơi theo mục đích và chức năng.

b) Nội dung

GV tổ chức cho HS quan sát ảnh sản phẩm và đặt câu hỏi để làm rõ nội dung liên quan đến:

– Đồ chơi thuộc nhóm nào?

– Đồ chơi phù hợp với độ tuổi nào?

c) Sản phẩm

Bài thuyết trình.

d) Tổ chức thực hiện

GV giới thiệu một số hình ảnh sản phẩm đồ chơi khác nhau. Với mỗi ảnh sản phẩm, GV yêu cầu HS lên trình bày hiểu biết của mình để làm rõ sản phẩm đó thuộc nhóm nào, phù hợp với độ tuổi nào.

– GV lưu ý HS:

+ Việc trình bày có phần liên hệ bản thân như: HS đã từng chơi sản phẩm tương tự như thế chưa? HS có thích không? Vì sao? để minh hoạ cho nội dung trình bày.

+ Ngoài ra, GV gợi ý HS liên hệ đến những sản phẩm đồ chơi truyền thống của Việt Nam có mục đích và chức năng sử dụng tương ứng trong phần trình bày.

– GV: căn cứ vào phần trình bày của HS đưa ra nhận xét chung. Vì là phần giới thiệu nên GV không đánh giá đúng/ sai trong ý kiến trình bày của HS. Những ý kiến của HS sẽ là căn cứ để GV chốt ý ở Hoạt động 2: Nhận biết.

2. Hoạt động 2: Nhận biết

a) Mục tiêu

HS biết được.

– Giá trị của đồ chơi.

– Thẩm mĩ thông qua ngôn ngữ thiết kế.

b) Nội dung

GV tổ chức cho HS thảo luận theo nhóm để thực hành một sản phẩm đồ chơi bằng vật liệu sẵn có.

c) Sản phẩm

Sản phẩm đồ chơi bằng vật liệu sẵn có.

d) Tổ chức thực hiện

– GV: giới thiệu và phân tích một số sản phẩm đồ chơi trước lớp. Khi phân tích sản phẩm, GV lưu ý:

+ Phân tích theo từng nội dung: từ giá trị của đồ chơi đến giá trị thẩm mĩ.

KẾT NỐI TRI THỨC VỚI CUỘC SỐNG

+ Đặc biệt trong phần giá trị thẩm mĩ cần nhấn mạnh ba yếu tố cơ bản, đó là: kiểu dáng, màu sắc và ý tưởng để làm rõ ngôn ngữ thiết kế đồ chơi.

– Khi phân tích xong, GV yêu cầu HS (nhóm HS) vận dụng kiến thức đã học để thực hiện một sản phẩm đồ chơi theo gợi ý sau:

+ Tìm ý tưởng: HS căn cứ vào số vật liệu đã chuẩn bị, tìm ý tưởng cho sản phẩm của mình (Làm cái gì? Làm cho ai?).

+ Vẽ phác thảo và cụ thể phương án thực hiện: HS sử dụng bút chì, tẩy vẽ phác thảo đồ chơi trên giấy A4 (Làm như thế nào?).

+ Lựa chọn và gia công vật liệu phù hợp với thiết kế: căn cứ vào bản vẽ phác thảo, HS dùng kéo, dao trổ tỉ mỉ cắt gọt gia công chi tiết từng bộ phận của sản phẩm.

+ Lắp ghép các vật liệu để tạo hình sản phẩm: dùng keo, hồ dán, ghim,... cố định từng bộ phận. Gắn kết các bộ phận để định hình sản phẩm.

+ Hoàn thiện sản phẩm: HS dùng màu (chì màu, sáp màu, phấn màu,...) tô cho sản phẩm theo sở thích cá nhân.

+ Viết bản mô tả sản phẩm và hướng dẫn cách sử dụng.

– Trong phần nhận xét sản phẩm, GV có thể liên kết với phần trình bày của HS ở Hoạt động 1, GV chốt ý và chọn lựa một vài sản phẩm tốt của HS để qua đó làm rõ hơn tầm quan trọng của ngôn ngữ tạo hình cơ bản: Nét – Mảng – Khối trong thiết kế đồ chơi.

3. Hoạt động 3: Thảo luận

a) Mục tiêu

Củng cố kiến thức đã học và các bước thực hiện một sản phẩm đồ chơi.

b) Nội dung

GV hướng dẫn HS thảo luận nhằm làm rõ giá trị của việc tìm ý tưởng, lựa chọn vật liệu và giải pháp thiết kế để có được sản phẩm đồ chơi đẹp thông qua trình bày và viết bài luận.

c) Sản phẩm

Bài luận.

d) Tổ chức thực hiện

– Căn cứ vào sản phẩm đã thực hiện ở Hoạt động 2 và một số đồ chơi làm từ vật liệu sẵn có trong SGK, GV cho HS thảo luận và viết bài luận theo gợi ý:

+ Ý tưởng: Bạn có ý tưởng làm sản phẩm gì? Phù hợp với lứa tuổi nào? Cách chơi như thế nào?

+ Vật liệu: Sản phẩm làm bằng vật liệu gì? Có an toàn với trẻ em không?

+ Giải pháp thiết kế: Dùng vật liệu sẵn có nào? Kết nối các thành phần với nhau bằng gì? Kết hợp màu sắc trong sản phẩm này như thế nào?

– GV căn cứ vào phần trình bày của HS đưa ra nhận xét chung, bổ sung ý kiến (nếu cần thiết) mang tính gợi mở và định hướng giúp HS làm tốt hơn trong Hoạt động 4: Vận dụng.

4. Hoạt động 4: Vận dụng

a) Mục tiêu

HS sử dụng kiến thức về thiết kế đồ chơi đã học để thực hiện một sản phẩm đồ chơi bằng vật liệu sẵn có.

b) Nội dung

– GV gợi ý cho HS lựa chọn vật liệu sẵn có tại địa phương, ý tưởng phù hợp với lứa tuổi, vùng miền.

– HS thực hành, sáng tạo một sản phẩm đồ chơi dành tặng cho trẻ em nơi mình sinh sống.

c) Sản phẩm

Sản phẩm đồ chơi bằng vật liệu sẵn có.

d) Tổ chức thực hiện

(1) Hoạt động trên lớp:

GV cho HS trình bày ý tưởng sản phẩm định làm, đối tượng mình định tặng, phân tích giải pháp thực hiện dựa trên cơ sở vật liệu mình có thể tìm kiếm, sưu tầm được. GV cần nhấn mạnh đến các yếu tố sau:

– Yếu tố vật liệu theo vùng miền: miền núi – đồng bằng, thành phố – nông thôn,…

– Yếu tố dân tộc: đồ chơi dân gian, truyền thống của Việt Nam.

(2) Hoạt động ở nhà:

GV hướng dẫn HS lựa chọn vật liệu để thực hiện một sản phẩm đồ chơi. Trong phần thực hành này, GV lưu ý HS:

– Sử dụng kiến thức đã có để thực hiện sản phẩm.

– Trong quá trình thực hành, ghi lại những khó khăn, vướng mắc trao đổi với các bạn trong lớp để phần thực hành thuận lợi hơn.

– Nhân bản thành nhiều sản phẩm trong phần thực hành này và dành tặng trẻ em nơi mình sinh sống.

Các thầy cô thân mến!

Mục đích chính ở bài này giúp HS làm quen với thiết kế đồ chơi qua tìm hiểu đặc điểm, vai trò của ngành Thiết kế công nghiệp trong đời sống xã hội. Điều này giúp HS có được sự hiểu biết và yêu mến đối với ngành Thiết kế công nghiệp. Qua đó, nội dung biên soạn trong sách đã định hướng giúp HS chủ động tìm kiếm những thông tin liên quan thông qua những lệnh/ yêu cầu cụ thể trong bài. Phần thực hành, sáng tạo SPMT ở bài này là làm theo sự hiểu biết ban đầu của HS nên nhiều SPMT còn chưa đạt yêu cầu nhưng điều này thật sự cần thiết để qua đó, HS hiểu và có thêm kinh nghiệm xử lí sau khi lĩnh hội kiến thức, kĩ năng ở các bài sau.

BÀI 1: KHÁI QUÁT VỀ THIẾT KẾ ĐỒ HOẠ

(Thời gian thực hiện: 5 tiết)

I MỤC TIÊU

1. Kiến thức

– Sơ lược về ngành Thiết kế đồ hoạ.

– Những yếu tố tạo hình cơ bản trong thiết kế đồ hoạ.

– Vai trò của yếu tố chữ trong thiết kế đồ hoạ.

2. Năng lực

– Nhận diện và biết được những yếu tố tạo hình cơ bản trong thiết kế đồ hoạ.

– Nhận biết được vai trò của yếu tố chữ trong thiết kế đồ hoạ.

– Biết lựa chọn, sắp xếp chữ và hình trong thiết kế đồ hoạ.

– Bước đầu biểu đạt được ý tưởng nội dung trong thiết kế đồ hoạ.

– Biết nhận xét, trao đổi về sản phẩm chung của nhóm qua mỗi phần thực hành.

– Có thể sử dụng kiến thức để ứng dụng trong cuộc sống hằng ngày.

3. Phẩm chất

– Biết nhận định và lựa chọn cái đẹp của một sản phẩm đồ hoạ trong cuộc sống hằng ngày.

– HS hiểu, yêu thích công việc và có định hướng nghề nghiệp với ngành Thiết kế đồ hoạ.

II THIẾT BỊ DẠY HỌC VÀ HỌC LIỆU

1. Đối với giáo viên

– SGV.

– Một số sản phẩm thiết kế của HS, của chuyên gia,…

– Các tư liệu hình ảnh từ internet, sách báo, các sản phẩm đồ hoạ sưu tầm (bao bì, tem nhãn, sách báo, tạp chí cũ,...), các mẫu chữ sưu tầm được từ sách, báo, tạp chí,…

– Máy chiếu (nếu có).

– Máy tính (nếu có).

2. Đối với học sinh

– SGK.

– Bài thuyết trình (hình thức trình chiếu PowerPoint hoặc trên giấy khổ A0 tuỳ yêu cầu GV và điều kiện của nhà trường).

– Các tư liệu hình ảnh minh hoạ cho bài thuyết trình từ internet, sách báo, các sản phẩm đồ hoạ sưu tầm (bao bì, tem nhãn, sách báo, tạp chí cũ,...) hoặc các ấn phẩm quảng cáo.

Lưu ý:

Đối với nội dung cần thuyết trình:

Mỗi nhóm chuẩn bị từ 5 – 10 mẫu bao bì, tem nhãn hàng hoá, sách báo theo chủ đề nhóm chọn để minh hoạ đính kèm với bài thuyết trình.

Đối với nội dung cần thực hành:

– HS chuẩn bị các mẫu hộp quà tặng, túi xách bằng giấy.

– Bột màu, màu goat, màu nước, bút dạ, bút chì, giấy màu, giấy vẽ A3, A4,…

– Các mẫu chữ khác nhau, khai thác từ internet, sách, báo, tạp chí, bao bì tem nhãn hàng hoá.

III TIẾN TRÌNH DẠY HỌC

1. Hoạt động 1: Khám phá

a) Mục tiêu

– HS nhận diện được đặc điểm cơ bản của ngành Thiết kế đồ hoạ, hiểu được công việc và sản phẩm cụ thể của ngành Thiết kế đồ hoạ.

– Biết được vai trò của nghành Thiết kế đồ hoạ trong xã hội, những lĩnh vực mà ngành Thiết kế đồ hoạ có đóng góp.

b) Nội dung

– Những lĩnh vực mà ngành Thiết kế đồ hoạ tham gia.

– Những sản phẩm thiết kế đồ hoạ đặc trưng.

– Vai trò của thiết kế đồ hoạ trong đời sống xã hội.

c) Sản phẩm

Bài thuyết trình.

d) Tổ chức thực hiện

– GV chuẩn bị các phương tiện để HS thuyết trình (máy chiếu/ giá treo giấy A0), lựa chọn (phân công) thứ tự nhóm lên trình bày.

– HS chuẩn bị bài thuyết trình của nhóm và nộp danh sách phân công nhiệm vụ của các thành viên trong nhóm.

– GV quan sát việc tham gia hoạt động học trên lớp của HS:

+ *Việc chuẩn bị bài thuyết trình của mỗi nhóm.*

+ Sự tham gia tích cực của mỗi thành viên trong nhóm.

+ Sự tham gia của HS trong lớp.

+ Sự tích cực đặt câu hỏi, trả lời trong phần thảo luận.

– HS: Mỗi nhóm cử một thành viên đại diện lên thuyết trình. Hai thành viên ghi câu hỏi của các nhóm khác để thảo luận, trả lời. Bên cạnh việc cùng tham gia chuẩn bị cho chủ đề của nhóm mình, những thành viên còn lại có trách nhiệm tìm hiểu thông tin những chủ đề khác và đặt câu hỏi, thảo luận để làm rõ đối với các nhóm khác. Mỗi nhóm có thời gian trình bày 5 phút và có 10 phút để thảo luận.

+ Nhóm 1: Trình bày bài luận đã được chuẩn bị ở nhà với nội dung: Đặc điểm của thiết kế đồ hoạ qua phân tích một số tác phẩm tiêu biểu.

+ Nhóm 2: Trình bày bài luận với nội dung: Vai trò và phát triển của ngành Thiết kế đồ hoạ trong đời sống.

+ Nhóm 3: Vai trò của tin học trong thiết kế đồ hoạ.

Lưu ý:

– GV phân nhóm, có thể giao đề tài cụ thể hoặc cho các nhóm tự chọn đề tài, hướng dẫn HS tìm kiếm tư liệu và chuẩn bị bài luận trước khi đến lớp. Mỗi nhóm lựa chọn đề tài để viết bài luận và thuyết trình. Các thành viên trong nhóm xây dựng ý tưởng và cách thức để tiến hành thực hiện ý tưởng đã đề ra.

– Việc trình bày bài luận phải có phần tư liệu hình ảnh minh hoạ.

– Một số gợi ý trong triển khai nội dung bài thuyết trình: *Đặc điểm của thiết kế đồ hoạ qua phân tích một số tác phẩm tiêu biểu:*

+ Một số tác phẩm thiết kế đồ hoạ tiêu biểu (Tranh cổ động chính trị, tranh quảng cáo, bìa sách tiêu biểu).

+ Phân tích nghệ thuật sử dụng đường nét, màu sắc, hình khối.

+ Sưu tầm và phân tích các loại sách, bìa sách, hình minh hoạ chủ yếu được vẽ tay, và các loại sách sử dụng phần mềm máy tính, so sánh sự khác biệt giữa hai phương pháp vẽ, nêu rõ giá trị, vẻ đẹp của từng phương pháp, tính tiện ích của việc ứng dụng công nghệ thông tin trong thiết kế.

– Một số lưu ý trong triển khai nội dung: *Vai trò và phát triển của ngành Thiết kế đồ hoạ trong đời sống:*

+ Vai trò của thiết kế đồ hoạ trong các lĩnh vực kinh doanh thương mại, trong in ấn sách báo, tạp chí, trong truyền thông,...

+ Những sản phẩm thiết kế đồ hoạ qua một số giai đoạn.

– Một số lưu ý trong triển khai nội dung: *Vai trò của tin học trong thiết kế đồ hoạ:*

+ Sự xuất hiện của tin học trong cuộc sống.

+ Các giá trị mà tin học mang lại trong ngành thiết kế và các công việc liên quan đến thiết kế đồ hoạ (thiết kế, in ấn, đóng gói, hoàn thiện sản phẩm).

– Căn cứ vào phần trình bày của các nhóm, GV đưa ra kết luận ở từng nội dung và nhấn mạnh đến sự đa dạng sản phẩm của lĩnh vực thiết kế đồ hoạ trong cuộc sống.

2. Hoạt động 2: Nhận biết

a) Mục tiêu

HS biết được:

– Những yếu tố tạo hình cơ bản trong thiết kế đồ hoạ, tính chất và cách vận dụng hiệu quả thẩm mĩ của các yếu tố tạo hình đó.

– Đặc điểm hình dáng của chữ, tính biểu cảm của từng kiểu chữ; hiệu quả của chữ trên các sản phẩm thiết kế đồ hoạ như bao bì, tem nhãn, sách báo, tạp chí,…

– Biết nhận định về vẻ đẹp của những yếu tố tạo hình trên sản phẩm thiết kế đồ hoạ.

b) Nội dung

– Phân tích được đặc điểm hình dáng của chữ, tính biểu cảm của từng kiểu chữ, hiệu quả của chữ trên các sản phẩm thiết kế đồ hoạ như: bao bì, tem nhãn, sách báo, tạp chí,...

– Một số nguyên tắc sắp xếp bố cục chữ trong thiết kế đồ hoạ.

– Hiệu quả của đường nét, màu sắc, hình khối, đặc biệt kiểu chữ đem lại trong các thiết kế.

c) Sản phẩm

– Bài luận của HS.

– Sản phẩm tạo hình bằng các con chữ, cụm chữ.

d) Tổ chức thực hiện

(1) Đối với phần thuyết trình:

– GV chia lớp thành các nhóm, giao đề tài để các nhóm thuyết trình trước lớp.

– HS làm việc theo nhóm, trao đổi trong nhóm và thuyết trình theo đề tài của nhóm:

+ Nhóm 1: trình bày trước lớp nội dung: "Hiệu quả thẩm mĩ của những yếu tố tạo hình mang lại trong một số sản phẩm thiết kế đồ hoạ do nhóm sưu tầm".

+ Nhóm 2: trình bày trước lớp nội dung: "Những lưu ý khi sắp xếp bố cục chữ trong thiết kế đồ hoạ".

– GV chuẩn bị các phương tiện để HS trình bày trước lớp nội dung của nhóm.

– Nhóm cử đại diện trình bày trước lớp nội dung thuyết trình của nhóm.

(2) Đối với phần thực hành:

– Căn cứ trên số lượng HS thực tế, GV chia lớp thành các nhóm và phân cho các nhóm thực hành theo 2 yêu cầu:

+ Phác thảo bố cục chữ trong các dạng hình hình học, hình tự nhiên.

KẾT NỐI TRI THỨC VỚI CUỘC SỐNG

+ *Phác thảo một mẫu tiêu đề sách.*

– Các nhóm HS lựa chọn đề tài và thực hiện bản phác thảo dưới sự hướng dẫn của GV.

+ *Nhóm 1: phác thảo sắp xếp các con chữ, cụm chữ để tạo hình các hình hình học, hình tự nhiên (hoa lá, động vật, côn trùng,...).*

+ *Nhóm 2: trình bày phác thảo về nội dung "sáng tác một mẫu tiêu đề sách".*

– GV quan sát việc tham gia hoạt động thực hành trên lớp của HS theo các tiêu chí:

+ *Sự tham gia của mỗi thành viên trong nhóm.*

+ *Sự tham gia của HS trong lớp.*

+ *Sự tích cực tham gia của các nhóm qua chất lượng và khối lượng phác thảo.*

– GV trình chiếu những sản phẩm thiết kế của 2 nhóm và mời một số HS lên phân tích một số sản phẩm.

– Căn cứ vào kết quả sản phẩm thiết kế của HS, GV nhận xét theo một số nội dung sau:

+ *Lựa chọn kiểu chữ đã phù hợp chưa?*

+ *Tính dễ đọc, tính thẩm mĩ, tính biểu cảm của chữ đã được đảm bảo trong sản phẩm thiết kế như thế nào?*

+ *Kiểu chữ có ăn nhập với chủ đề không?*

+ *Sự sắp xếp chữ trong bố cục có hợp lí không?*

3. Hoạt động 3: Thảo luận

a) Mục tiêu

– HS củng cố nhận biết về một số yếu tố tạo hình trong thiết kế đồ hoạ: nét, mảng, màu sắc, nghệ thuật chữ.

– Củng cố nhận thức về hiệu quả thẩm mĩ của các yếu tố tạo hình trong thiết kế đồ hoạ.

– Củng cố kiến thức về vai trò của nghệ thuật chữ trong thiết kế đồ hoạ.

b) Nội dung

GV tổ chức cho HS trao đổi theo một số nội dung ở SGK, trang 17.

c) Sản phẩm

Đoạn văn, bài thu hoạch sau khi trao đổi, thảo luận trong nhóm về các nội dung.

d) Tổ chức thực hiện

– Để HS trao đổi tốt về nội dung ở hoạt động này, GV giao mỗi nhóm chuẩn bị theo một số gợi ý trong từng nội dung thảo luận như: Mẫu mã các sản phẩm thiết kế đồ hoạ: bao bì, tem nhãn, sách báo, tranh cổ động, tranh quảng cáo sưu tầm trước khi đến lớp và yêu cầu các em phân tích các yếu tố sau trên một sản phẩm thiết kế:

+ Điều gì tạo nên ấn tượng cho sản phẩm thiết kế này?

+ Cách lựa chọn và sắp xếp đường nét, hình ảnh, màu sắc của sản phẩm như thế nào?

+ Chữ đóng vai trò gì trong sản phẩm đồ hoạ đó?

+ Sự độc đáo trong thiết kế có ý nghĩa gì trong việc thể hiện thông điệp của sản phẩm.

– Ngoài những nội dung gợi ý trong SGK, GV có thể mở rộng yêu cầu HS trao đổi về những nội dung khác liên quan như: đặc điểm của nghệ thuật sử dụng chữ qua những tác phẩm này.

4. Hoạt động 4: Vận dụng

a) Mục tiêu

HS sử dụng kiến thức về các yếu tố tạo hình trong thiết kế đồ hoạ đã học để thực hành thể hiện một sản phẩm thiết kế trong cuộc sống.

b) Nội dung

– GV hướng dẫn HS thực hành lựa chọn và sắp xếp các yếu tố tạo hình trong thiết kế đồ hoạ.

– HS thuyết minh ý tưởng trên sản phẩm mình thiết kế.

c) Sản phẩm

Sản phẩm túi, hộp quà tặng được trang trí bằng các yếu tố tạo hình trong thiết kế đồ hoạ.

d) Tổ chức thực hiện

– GV chia lớp thành 2 nhóm thực hành:

+ Nhóm 1: sử dụng các yếu tố nét, mảng, màu sắc, có thể kết hợp nghệ thuật chữ để trang trí túi giấy, hộp quà tặng.

+ Nhóm 2: sử dụng chữ như một yếu tố trang trí để trang trí hộp quà, túi xách giấy.

– Vật liệu để thực hành: giấy màu, màu nước, màu sáp, màu dạ, bột màu, màu goat, bút lông, bút chì,… các mẫu chữ sưu tầm.

– HS làm phác thảo tại chỗ trên khổ giấy A3, A4 sau đó về nhà thực hiện trên sản phẩm thật (túi giấy, hộp quà).

Lưu ý:

– Phần thiết kế của HS phải đa dạng gồm nhiều bố cục khác nhau.

– Phần nhận xét của GV trên cơ sở bám sát nội dung bài giảng. Nhận xét mang tính xây dựng, gợi mở, hướng đến những kĩ năng, nhận biết tri thức, tìm, chỉ ra những điểm mạnh của từng bản thiết kế của HS. Tránh những nhận xét mang tính triệt tiêu sự ham thích tìm hiểu của HS.

BÀI 2: THIẾT KẾ LOGO ĐƠN GIẢN

(Thời gian tổ chức: 11 tiết)

I MỤC TIÊU

1. Kiến thức

– Đặc điểm cơ bản của logo và thiết kế logo.

– Vai trò của logo trong nhận diện thương hiệu.

– Phương pháp tiến hành sáng tác một mẫu logo.

2. Năng lực

– Nhận diện được các dạng logo thường gặp.

– Hiểu được tầm quan trọng của logo trong nhận diện thương hiệu.

– Thực hiện được nhiều phương án thiết kế logo qua các bước phác thảo và hoàn thiện thiết kế logo đơn giản bằng tay (hoặc trên máy tính), có ý tưởng, viết bản thuyết minh và trình bày về ý tưởng sáng tác logo.

3. Phẩm chất

Hiểu và yêu thích công việc thiết kế, định hướng được nghề nghiệp cho tương lai.

II THIẾT BỊ DẠY HỌC VÀ HỌC LIỆU

1. Đối với giáo viên

– SGV.

– Một số mẫu logo tiêu biểu của chuyên gia, HS.

– Một số sản phẩm đồ hoạ có hình logo (có thể tìm kiếm trên các trang thông tin điện tử của các công ty, tổ chức, trên các sách báo, các mẫu quảng cáo, bao bì nhãn mác hàng hoá cũ).

– Máy chiếu (nếu có).

2. Đối với học sinh

– SGK.

– Một số mẫu logo hoặc sản phẩm đồ hoạ như: sách báo, các mẫu quảng cáo, bao bì, nhãn mác hàng hoá cũ có hình logo (có thể tìm kiếm trên các trang thông tin điện tử của các công ty, các tổ chức),...

– Giấy vẽ A4, màu chì, sáp, bột màu, màu goat, màu nước, bút lông, bảng pha màu,...

III TIẾN TRÌNH DẠY HỌC

1. Hoạt động 1: Khám phá

a) Mục tiêu

– HS biết được ý nghĩa của logo đối với một doanh nghiệp, tổ chức.

– HS nhận biết được một số dạng logo thường gặp.

b) Nội dung

– Khái quát chung về logo, tính năng của logo.

– Ý nghĩa của logo đối với nhận diện thương hiệu.

c) Sản phẩm

Những hiểu biết khái quát của HS về logo.

d) Tổ chức thực hiện

– GV giới thiệu một số mẫu logo tiêu biểu và yêu cầu HS trình bày theo ý hiểu logo là gì?

– HS phát biểu theo cách hiểu riêng.

– GV chốt lại định nghĩa logo như trong SGK.

– GV trình chiếu một số sản phẩm ứng dụng có logo và yêu cầu HS kết hợp liên hệ thực tế, cho biết vai trò, chức năng chính của logo.

GV lưu ý:

– Nên chọn những hình ảnh minh hoạ logo có đặc điểm dạng hình, dạng chữ rõ ràng, tránh việc HS khó nhận thức hay nhầm lẫn.

– Logo có những chức năng và đặc điểm riêng biệt. Đây là những nội dung sẽ được làm rõ trong Hoạt động 2: Nhận biết.

2. Hoạt động 2: Nhận biết

a) Mục tiêu

– HS nhận biết được các dạng logo thường gặp.

– HS nắm được đặc điểm cấu trúc của logo.

– HS hiểu được ý nghĩa của màu sắc trong thiết kế logo.

– HS hiểu được tính biểu tượng của hình ảnh trong thiết kế logo.

– Nắm được phương pháp vẽ đơn giản một đối tượng từ đó hình thành kĩ năng thiết kế logo đơn giản.

b) Nội dung

– GV mô tả đặc điểm tạo hình của một số dạng logo tiêu biểu, phân tích những ý tưởng, những yếu tố tạo hình trên những logo này.

– Hướng dẫn hình thành các kĩ năng cơ bản của thiết kế logo thông qua các bước thực hành vẽ ghi chép và đơn giản một đối tượng.

– Rèn luyện phương pháp, kĩ năng tập chép, cách điệu hình ảnh một vật thể, vẽ đơn giản hoá dưới dạng nét, mảng đen trắng,… tạo tiền đề cho sự phát triển khả năng sáng tạo, thực hiện sáng tạo logo ở phần sau.

– GV hướng dẫn HS vẽ đơn giản một đối tượng và viết bài luận về sản phẩm vẽ đơn giản đó. Về bài luận, HS phân tích được:

+ Đối tượng được vẽ bằng phương pháp nào?

+ Có cảm nhận được về nét, mảng, đã đơn giản được đối tượng chưa?

+ Còn giữ được đặc điểm của đối tượng không, người xem có nhận ra đối tượng không?

c) Sản phẩm

– Sản phẩm vẽ đơn giản đối tượng (bằng nét, mảng), bài luận ngắn.

– Sản phẩm thiết kế một logo đơn giản.

d) Tổ chức thực hiện

(1) Đối với nội dung vẽ đơn giản đối tượng:

– GV giới thiệu về phương pháp vẽ lại một đối tượng theo cách đơn giản nhất.

– GV gợi ý HS tham khảo nội dung, hình minh hoạ trong SGK.

– GV tìm kiếm các bài mẫu từ HS khoá trước hoặc từ internet để minh hoạ cho HS.

– HS:

+ Bước 1: chuẩn bị sẵn tư liệu hình ảnh đối tượng vẽ (hoa lá, động vật, côn trùng), một đối tượng càng có nhiều góc nhìn càng tốt, các hình ảnh có thể tự chụp, hoặc lấy từ internet sau đó vẽ lại gần mẫu nhất có thể.

+ Bước 2: vẽ đơn giản bằng nét, hoặc mảng theo hướng dẫn trong SGK.

– HS viết bài luận trên cơ sở sản phẩm vẽ đơn giản theo gợi ý, hướng dẫn của GV.

(2) Đối với nội dung thiết kế một logo đơn giản:

– Căn cứ vào số lượng HS thực tế, GV chia HS trong lớp thành hai nhóm thực hiện hai chủ đề:

+ Nhóm 1: thiết kế một logo phi thương mại đơn giản: GV gợi ý cho HS các chủ đề như bảo vệ môi trường, từ thiện, câu lạc bộ thể thao, văn hoá,...

+ Nhóm 2: thiết kế một logo thương mại đơn giản: GV gợi ý cho HS chủ đề các sản phẩm hàng hoá như may mặc, thực phẩm, văn phòng phẩm,...

– GV hướng dẫn HS tìm hiểu đặc trưng của đối tượng thiết kế:

+ Đối với logo thương mại: sưu tầm và tìm hiểu ý nghĩa một số mẫu logo của các công ty, ngành hàng, logo của các đơn vị kinh doanh, sản xuất hàng hoá. HS tìm hiểu về đặc điểm, sự khác biệt của công ty, hoặc ngành hàng mà mình chọn thiết kế.

+ Đối với logo phi thương mại: sưu tầm và tìm hiểu ý nghĩa một số mẫu logo, biểu tượng của các tổ chức phi thương mại như: tổ chức nhân đạo, tổ chức bảo vệ môi trường, tổ chức chính trị, xã hội hoặc một số biểu tượng của lớp, trường,...

– HS tìm hiểu về hoạt động chính, mục đích ra đời của các nhóm, tổ chức trên.

– Mỗi nhóm lựa chọn chủ đề để phác thảo logo trên lớp. Các thành viên trong nhóm xây dựng ý tưởng và cách thức để tiến hành thực hiện ý tưởng đã đề ra.

– Các nhóm chuẩn bị đầy đủ tư liệu và hoàn thành bài mẫu.

– Mỗi nhóm cử đại diện giới thiệu về ý nghĩa hình ảnh, màu sắc trên sản phẩm của nhóm thiết kế.

– HS nhận xét, trao đổi về cách bố cục cũng như mối quan hệ giữa chữ và hình, cũng như ý nghĩa của biểu tượng và màu sắc ở một số phác thảo.

– GV cho HS thiết kế một logo đơn giản theo chủ đề HS yêu thích.

3. Hoạt động 3: Thảo luận

a) Mục tiêu

– HS củng cố nhận biết về một số yếu tố tạo hình logo, phân tích ý nghĩa các hình ảnh trên logo, từ đó hình thành phương pháp xây dựng ý tưởng thiết kế logo.

– Nhận thức vai trò của logo trong nhận diện thương hiệu.

b) Nội dung

GV tổ chức cho HS trao đổi theo một số nội dung trong SGK, trang 30.

c) Sản phẩm

Nhận thức của HS sau quá trình trao đổi, thảo luận về các yếu tố tạo hình logo và ý nghĩa hình ảnh trên logo trên chính sản phẩm của nhóm mình.

d) Tổ chức thực hiện

Để trao đổi tốt về nội dung ở hoạt động này, GV giao cho mỗi nhóm dựa trên chính sản phẩm thiết kế đã thực hiện ở hoạt động trước, chuẩn bị nội dung thảo luận theo một số gợi ý trong SGK như:

– Những yếu tố tạo hình trong logo.

– Ý nghĩa các hình ảnh trên logo.

4. Hoạt động 4: Vận dụng

a) Mục tiêu

HS sử dụng kiến thức đã học để thiết kế logo một câu lạc bộ của trường hoặc biểu tượng đại diện cho địa phương HS ở.

b) Nội dung

HS thực hành thiết kế biểu tượng cho một số chủ đề:

– Biểu tượng cho một câu lạc bộ ở trường em: Câu lạc bộ Bóng đá, Bóng bàn, Bóng rổ,...; Câu lạc bộ Toán, Văn, Ngoại ngữ của trường em,...

– Biểu tượng cho ngôi trường em học.

– Biểu tượng cho địa phương nơi em sinh sống.

c) Sản phẩm

– Phác thảo logo đen, trắng.

– Một mẫu logo theo chủ đề.

– Bài trình bày ý tưởng trong hình tượng logo.

KẾT NỐI TRI THỨC VỚI CUỘC SỐNG

d) Tổ chức thực hiện

– GV quan sát và ghi nhận sự tích cực, chủ động của HS trong mỗi phần việc cụ thể (quan sát, nhận xét, đặt câu hỏi, số lượng bản phác thảo).

– GV lưu ý HS một số vấn đề:

+ *Nắm bắt các ngôn ngữ tạo hình, đặc trưng của logo.*

+ *Các bước vẽ đơn giản một hình ảnh.*

+ *Các bước sáng tạo logo đơn giản.*

– GV gợi ý, nhấn mạnh đến những nguyên tắc cần thiết khi sáng tác logo: vai trò của đường nét, màu sắc, hình khối, đặc biệt phân tích ý nghĩa hình ảnh trong các thiết kế.

– GV hướng dẫn HS tìm ý tưởng trong thiết kế logo:

+ *Ý tưởng có vai trò thế nào trong một logo?*

+ *Xây dựng ý tưởng trong thiết kế được hiểu như thế nào?*

– GV yêu cầu các nhóm sưu tầm 10 mẫu logo có ý tưởng độc đáo mà nhóm yêu thích và phân tích những hình ảnh được sử dụng trong đó.

– HS thực hiện thiết kế logo theo gợi ý của GV.

– GV giao bài tập về nhà: Thiết kế một logo đơn giản theo chủ đề yêu thích và viết đoạn văn ngắn trình bày:

+ *Đặc trưng về đối tượng thiết kế.*

+ *Ý tưởng thiết kế.*

+ *Nêu giải pháp thiết kế và phân tích các yếu tố tạo hình mà nhóm thiết kế chọn (màu sắc, đường nét, kiểu chữ).*

Một số gợi ý trong triển khai nội dung bài thuyết trình ý tưởng logo:

– Nêu được đặc điểm của đối tượng thiết kế.

– Trình bày được ý tưởng: Biểu tượng được xây dựng dựa trên hình ảnh gì? Tại sao lựa chọn hình ảnh đó để làm đại diện?

– Nêu giải pháp lựa chọn thiết kế (hình tượng, màu sắc, bố cục, các thành phần trong logo: hình, chữ), giải thích được tại sao lựa chọn giải pháp đó.

Lưu ý:

– Phần thiết kế của HS phải đa dạng gồm nhiều giải pháp khác nhau (logo dạng hình, dạng chữ, hoặc chữ kết hợp với hình).

– Phần nhận xét của GV trên cơ sở bám sát nội dung bài giảng. Nhận xét mang tính xây dựng, gợi mở hướng đến những kĩ năng, nhận biết tri thức, tìm, chỉ ra những điểm mạnh của từng bản thiết kế của HS. Tránh những nhận xét mang tính triệt tiêu sự ham thích tìm hiểu của HS.

– Đặt tiêu chí là HS làm quen với logo, và thiết kế được một logo.

BÀI 1: KHÁI QUÁT VỀ THIẾT KẾ THỜI TRANG

(Thời gian thực hiện: 6 tiết)

I MỤC TIÊU

1. Kiến thức

– Giới thiệu về ngành Thiết kế thời trang thông qua lịch sử hình thành và các khái niệm cơ bản về trang phục, thời trang và thiết kế thời trang.

– Có kiến thức ban đầu về một số lĩnh vực cơ bản của ngành Thiết kế thời trang.

– Nắm được đặc điểm cơ bản của ngành Thiết kế thời trang trong đời sống xã hội.

2. Năng lực

– Nhận biết được đặc điểm và lịch sử của ngành Thiết kế thời trang, thông qua những kiến thức cơ bản về thời trang; Xác định được tên gọi và nhận biết các lĩnh vực trong ngành Thiết kế thời trang.

– Có khả năng nhận xét, đánh giá được mối quan hệ của thời trang và các ngành nghệ thuật khác trong cuộc sống.

– Có khả năng thuyết trình, trao đổi, làm việc nhóm và viết bài luận thể hiện hiểu biết của bản thân về thời trang.

– Nắm được các bước cơ bản để thực hành lên ý tưởng về một sản phẩm thời trang từ nguồn cảm hứng trong thiên nhiên.

3. Phẩm chất

– Có hiểu biết ban đầu về lĩnh vực thiết kế thời trang từ đó hình thành cảm tình đối với loại hình nghệ thuật này.

– Bước đầu hình thành khả năng cảm nhận về thời trang một cách có ý thức.

II THIẾT BỊ DẠY HỌC VÀ HỌC LIỆU

1. Đối với giáo viên

– SGV.

– Sưu tầm tư liệu trực quan cho bài giảng (một số hình ảnh thời trang, tạp chí thời trang, sách thời trang, nguồn internet,…).

– Máy chiếu (nếu có).

– Bài giảng theo định dạng file PowerPoint/ Tư liệu bài giảng trên khổ giấy A0.

2. Đối với học sinh

– SGK.

– Bài thuyết trình.

– Ảnh tư liệu về sản phẩm thời trang đã sưu tầm.

– Chuẩn bị dụng cụ học tập.

Lưu ý:

– Đối với nội dung cần thuyết trình:

+ Mỗi nhóm chuẩn bị tài liệu, bài trình bày về nội dung được giao và tìm hiểu những thông tin liên quan đến những nội dung khác trong bài để đặt câu hỏi cần làm rõ với các nhóm khác.

+ Mỗi nhóm cử một thành viên lên thuyết trình, hai thành viên ghi câu hỏi của các nhóm khác để thảo luận, trả lời. Bên cạnh việc cùng tham gia chuẩn bị cho chủ đề của nhóm mình, những thành viên còn lại có trách nhiệm tìm hiểu thông tin những chủ đề của nhóm khác và đặt câu hỏi.

+ Mỗi nhóm có thời gian trình bày từ 5 – 8 phút để thảo luận và trả lời câu hỏi. Việc chuẩn bị sẽ theo hai hình thức:

• Đối với nhà trường có điều kiện, phương tiện dạy học, phòng học chuyên môn: HS trình bày bài thuyết trình theo hình thức file PowerPoint.

• Đối với nhà trường chưa trang bị phòng học chuyên môn (chưa có máy chiếu):

HS chuẩn bị trình bày trên khổ giấy A0, đứng thuyết trình trước lớp.

– Đối với nội dung cần thực hành:

+ HS tìm hiểu cách vẽ thiết kế của cá nhân/ nhóm.

+ Mỗi cá nhân tự lựa chọn lĩnh vực để lên ý tưởng và cách thức để tiến hành thực hiện ý tưởng đã đề ra.

III TIẾN TRÌNH DẠY HỌC

1. Hoạt động 1: Khám phá

a) Mục tiêu

HS biết được mốc thời gian gắn với thời trang, lịch sử hình thành và phát triển của ngành Thiết kế thời trang.

b) Nội dung

GV tổ chức cho HS tìm hiểu và thuyết trình một số nội dung về sự ra đời, lịch sử hình thành và phát triển của ngành Thiết kế thời trang.

c) Sản phẩm

Bài thuyết trình.

d) Tổ chức thực hiện

– GV: khởi động máy chiếu (hoặc giá treo giấy A0). Lựa chọn (phân công) thứ tự nhóm lên trình bày.

– HS: nộp báo cáo phân công nhiệm vụ của các thành viên trong nhóm.

– GV: quan sát việc tham gia hoạt động học trên lớp của HS:

+ Chuẩn bị bài thuyết trình của mỗi nhóm.

+ Sự tham gia của mỗi thành viên trong nhóm.

+ Sự tham gia của HS trong lớp.

+ Sự tích cực đặt câu hỏi, trả lời trong phần thảo luận.

– HS:

+ Nhóm 1: trình bày về nội dung "Sự xuất hiện và phát triển của ngành Thời trang thế giới".

+ Nhóm 2: trình bày về nội dung "Sự xuất hiện và phát triển của ngành Thời trang Việt Nam".

Lưu ý:

– Việc trình bày có phần tư liệu ảnh sưu tầm của nhóm.

– Một số gợi ý trong triển khai nội dung bài thuyết trình: Sự xuất hiện và phát triển của ngành Thời trang thế giới và Việt Nam:

+ Bối cảnh ra đời.

+ Thời điểm xuất hiện.

+ Những nhà thiết kế tiêu biểu.

– GV: căn cứ vào phần trình bày của các nhóm, đưa ra kết luận ở từng nội dung và nhấn mạnh đến sự xuất hiện và đa dạng của ngành Thời trang. Đây là loại hình mĩ thuật ứng dụng đóng vai trò quan trọng trong đời sống của con người.

Lưu ý: phần nội dung biên soạn trong SGK *Mĩ thuật 10 – Thiết kế thời trang* có tính định hướng, giúp HS tìm kiếm thông tin liên quan.

2. Hoạt động 2: Nhận biết

a) Mục tiêu

HS biết được:

KẾT NỐI TRI THỨC VỚI CUỘC SỐNG

– Đặc điểm của ngành Thiết kế thời trang thông qua các khái niệm về trang phục, thời trang, thiết kế thời trang, chức năng cơ bản của trang phục, phân loại trang phục.

– Một số lĩnh vực cơ bản của ngành Thiết kế thời trang.

b) Nội dung

– GV tổ chức cho HS tìm hiểu, thuyết trình về trang phục, chức năng của trang phục và phân loại trang phục thông qua việc sưu tầm hình ảnh.

– GV tổ chức cho HS tìm hiểu, thuyết trình về thời trang, thiết kế thời trang.

– GV tổ chức cho HS tìm hiểu, trao đổi về một số lĩnh vực cơ bản của ngành Thiết kế thời trang đó là: lĩnh vực thiết kế trang phục, thiết kế phụ kiện, thiết kế trang sức.

c) Sản phẩm

Bài thuyết trình, sưu tầm hình ảnh.

d) Tổ chức thực hiện

(1) Trang phục là gì?

– GV: tổ chức cho HS trình bày phần chuẩn bị liên quan đến khái niệm về trang phục, chức năng cơ bản của trang phục, phân loại trang phục, giúp HS có kiến thức ban đầu liên quan đến lĩnh vực này.

– HS: nộp báo cáo phân công nhiệm vụ của các thành viên trong nhóm.

– GV: quan sát việc tham gia hoạt động học trên lớp của HS:

+ Chuẩn bị bài thuyết trình của mỗi nhóm.

+ Sự tham gia của mỗi thành viên trong nhóm.

+ Sự tham gia của HS trong lớp.

+ Sự tích cực đặt câu hỏi, trả lời trong phần thảo luận.

– HS:

+ Nhóm 1: trình bày về chức năng của trang phục.

+ Nhóm 2: trình bày về phân loại trang phục.

Lưu ý:

– Điểm cộng cho phần trình bày chính là mỗi nhóm có phần tư liệu ảnh sưu tầm:

+ Chức năng của trang phục nên phân tích một số hình ảnh trang phục như: sử dụng kiến thức trong sách để tìm hiểu, làm rõ chức năng của trang phục qua những hình ảnh này.

+ Phân loại trang phục nên phân tích một số hình ảnh trang phục cho mỗi loại như: sử dụng kiến thức trong sách để tìm hiểu, làm rõ về phân loại trang phục thông qua những hình ảnh này.

– Trong phần nhận xét có lồng ghép việc trả lời câu hỏi ở phần này trong SGK.

– Phần thuyết trình của HS có thể gồm các ý, cũng có thể chỉ cần khai thác sâu vào một nội dung (tuỳ điều kiện và cơ sở vật chất của nhà trường).

– Phần nhận xét của GV trên cơ sở bám sát nội dung bài thuyết trình, làm rõ các nguồn trích dẫn và tính xác thực của thông tin (nhất là đối với mốc thời gian). Nhận xét mang tính xây dựng, hướng đến những kĩ năng, cách thức tìm và nhận biết tri thức. Tránh những nhận xét mang tính triệt tiêu sự ham thích, tìm hiểu của HS.

– GV: căn cứ vào phần trình bày của các nhóm, đưa ra kết luận ở từng nội dung và nhấn mạnh đến chức năng của trang phục, phân loại trang phục, đó là: không chỉ bảo vệ cơ thể mà trang phục còn giữ vai trò làm đẹp cho con người, thể hiện thông tin cá nhân và vị trí trong xã hội. Bên cạnh đó trang phục còn được phân loại phù hợp với từng mục đích sử dụng của con người.

(2) Thời trang là gì?

– GV: tổ chức cho HS trình bày phần chuẩn bị liên quan đến khái niệm về thời trang, giúp HS có kiến thức ban đầu liên quan đến lĩnh vực này.

– HS: nộp báo cáo phân công nhiệm vụ của các thành viên trong nhóm.

– GV: quan sát việc tham gia hoạt động học trên lớp của HS:

+ Chuẩn bị bài thuyết trình của mỗi nhóm.

+ Sự tham gia của mỗi thành viên trong nhóm.

+ Sự tham gia của HS trong lớp.

+ Sự tích cực đặt câu hỏi, trả lời trong phần thảo luận.

– HS:

+ Nhóm 1: trình bày về thời trang cao cấp.

+ Nhóm 2: trình bày về thời trang may đo.

+ Nhóm 3: trình bày về thời trang may sẵn.

Lưu ý: điểm cộng cho phần trình bày chính là mỗi nhóm có phần tư liệu ảnh sưu tầm.

HS sưu tầm và phân tích một số hình ảnh làm rõ khái niệm về thời trang: sử dụng kiến thức trong sách để tìm hiểu về thời trang, những loại thời trang (thời trang cao cấp, thời trang may đo, thời trang may sẵn) qua những hình ảnh đã sưu tầm.

(3) Thiết kế thời trang là gì?

GV: tổ chức phần này tương tự như cách tổ chức ở phần *Thời trang là gì?*

Lưu ý:

– Thiết kế thời trang, HS sưu tầm và phân tích một số hình ảnh:

+ Sử dụng kiến thức trong sách để tìm hiểu về thiết kế thời trang thông qua những hình ảnh đã sưu tầm.

+ Tìm hiểu một số nhà thiết kế nổi tiếng (trên thế giới và Việt Nam) với những sản phẩm thời trang tiêu biểu của họ.

– Trong phần nhận xét có lồng ghép việc trả lời câu hỏi ở phần này trong SGK.

– Phần thuyết trình của HS có thể gồm các ý, cũng có thể chỉ cần khai thác sâu vào một nội dung (tuỳ điều kiện và cơ sở vật chất của nhà trường).

– Phần nhận xét của GV trên cơ sở bám sát nội dung bài thuyết trình, làm rõ các nguồn trích dẫn và tính xác thực của thông tin. Nhận xét mang tính xây dựng, hướng đến những kĩ năng, cách thức tìm và nhận biết tri thức. Tránh những nhận xét mang tính triệt tiêu sự ham thích, tìm hiểu của HS.

– GV: căn cứ vào phần trình bày của các nhóm, đưa ra kết luận ở từng nội dung và nhấn mạnh đến thời trang, thiết kế thời trang, đó là: Thời trang gồm có ba loại chính là thời trang cao cấp, thời trang may đo, thời trang may sẵn. Bên cạnh đó, thiết kế thời trang là công việc sáng tạo, cập nhập xu hướng để tạo ra những sản phẩm đáp ứng nhu cầu của con người, xã hội.

(4) Một số lĩnh vực cơ bản trong ngành Thời trang:

Tổ chức theo hai phương án:

– Phương án 1:

GV giao cho mỗi nhóm, theo hình thức bốc thăm, tìm hiểu và trình bày về một lĩnh vực thiết kế. Phần trình bày ở mỗi nhóm, ngoài kiến thức liên quan, mỗi nhóm sưu tầm theo lĩnh vực đó để làm tư liệu minh hoạ.

– Phương án 2:

GV cho mỗi nhóm lựa chọn một lĩnh vực thiết kế và trình bày trước lớp. Theo đó, có những lĩnh vực nhiều nhóm chọn như: thiết kế trang phục, thiết kế phụ kiện,… nhưng GV căn cứ vào tư liệu ảnh liên quan, cũng như căn cứ vào góp ý, bổ sung của các nhóm khác để đánh giá.

GV: căn cứ vào phần trình bày của các nhóm, đưa ra kết luận ở từng nội dung và nhấn mạnh đến: mỗi lĩnh vực trong thiết kế thời trang đều mang một ý nghĩa và mục đích khác nhau. Do đó việc xác định mục đích thiết kế sẽ giúp cho người thiết kế lựa chọn đúng lĩnh vực, qua đó có thể đạt được hiệu quả tốt nhất cho mỗi sản phẩm thiết kế.

KẾT NỐI TRI THỨC VỚI CUỘC SỐNG

– Trong phần trình bày, GV lưu ý đến quan điểm riêng của mỗi nhóm bởi điều này thể hiện nhận thức của HS đối với lĩnh vực thiết kế.

– Trong phần nhận xét, GV lồng ghép đặt và trả lời câu hỏi ở phần này trong SGK.

3. Hoạt động 3: Thảo luận

a) Mục tiêu

Củng cố về đặc điểm cơ bản của ngành Thiết kế thời trang trong đời sống.

b) Nội dung

GV tổ chức cho HS tìm hiểu mối quan hệ giữa thiết kế thời trang và cuộc sống, trong đó thể hiện được đặc điểm cơ bản của công việc thiết kế thời trang thông qua bài luận.

c) Sản phẩm

Bài luận.

d) Tổ chức thực hiện

– Căn cứ một số hình minh hoạ biểu hiện vai trò gắn kết của ngành Thiết kế thời trang trong SGK, GV cho HS thảo luận về diễn trình phát triển trong thực hành thiết kế thời trang, từ sự sáng tạo cá nhân cho đến hài hoà giữa yếu tố ứng dụng và nghệ thuật, cập nhập xu hướng thời trang trong nước và thế giới để luôn đáp ứng được nhu cầu thay đổi của xã hội.

– Để trao đổi đạt kết quả tốt về nội dung ở hoạt động này, GV giao mỗi cá nhân hoặc nhóm chuẩn bị nội dung và sưu tầm hình ảnh theo nội dung trong SGK. Khi thảo luận, HS trình bày trực tiếp trên những nội dung và hình ảnh chuẩn bị của cá nhân hoặc nhóm.

– GV gợi ý cho HS viết bài luận theo các ý chính như:

+ Sự xuất hiện và quá trình phát triển của ngành Thiết kế thời trang gắn liền với đời sống văn hoá – xã hội.

+ Thiết kế thời trang đòi hỏi sáng tạo không ngừng, thể hiện phong cách, thẩm mĩ cá nhân của nhà thiết kế.

+ Thiết kế thời trang là sự kết hợp hài hoà giữa ứng dụng và nghệ thuật trong mỗi sản phẩm thiết kế.

+ Thiết kế thời trang đòi hỏi luôn luôn cập nhật xu hướng để đáp ứng nhu cầu thay đổi của xã hội.

– HS sử dụng tài liệu đã tìm hiểu, tra cứu, sưu tầm khi viết bài.

4. Hoạt động 4: Vận dụng

a) Mục tiêu

HS sử dụng kiến thức về thiết kế thời trang đã học để thiết kế được một sản phẩm thời trang từ những nguồn cảm hứng trong thiên nhiên theo lĩnh vực mình yêu thích.

b) Nội dung

Lên ý tưởng về sản phẩm thời trang từ cảm hứng trong thiên nhiên, dựa trên cơ sở kiến thức, kĩ năng về thời trang đã có.

c) Sản phẩm

Lên ý tưởng về một sản phẩm thời trang từ cảm hứng trong thiên nhiên (lĩnh vực phụ kiện,...) theo hiểu biết của cá nhân.

d) Tổ chức thực hiện

GV hướng dẫn HS lựa chọn vật liệu có sẵn trong thiên nhiên để lên ý tưởng, thể hiện sản phẩm thời trang. Trong phần thực hành này, GV lưu ý HS:

– Sử dụng kiến thức đã có để thực hiện.

– Trong quá trình thực hành, ghi lại những khó khăn hoặc điều chưa hiểu để trao đổi trong các nội dung tiếp theo.

– Việc thực hành này không đánh giá về năng lực của HS mà nhằm mục đích nhận biết những vấn để trong thực tế thực hành sản phẩm thời trang sẽ gặp phải, từ đó sẽ làm rõ trong các nội dung ở các bài học tiếp theo.

Các thầy cô thân mến!

Mục đích chính ở bài học này là giúp HS làm quen với ngành Thiết kế thời trang, từ chức năng, vai trò của thời trang đối với cuộc sống cũng như phân loại thời trang một cách khái quát. Tính mở trong bài học này chính là nội dung biên soạn trong sách đã định hướng giúp HS yêu thích với loại hình nghệ thuật này và chủ động tìm kiếm những thông tin liên quan. Phần thực hành vẽ thiết kế ở bài học này là theo sự hiểu biết ban đầu của HS về thời trang nên nhiều sản phẩm còn chưa đạt yêu cầu. Tuy nhiên, đây là những dữ liệu để đối sánh khi HS thực hành vẽ thiết kế ở bài 2 và qua đó HS có những điều chỉnh về cách nghĩ, cũng như kĩ năng khi vẽ thiết kế.

BÀI 2: THIẾT KẾ MẪU THỜI TRANG ĐƠN GIẢN

(Thời gian thực hiện: 10 tiết)

I MỤC TIÊU

1. Kiến thức

– Đặc điểm của các dụng cụ sử dụng để vẽ thiết kế mẫu thời trang.

– Có kiến thức ban đầu về các yếu tố tạo hình cơ bản liên quan đến thiết kế.

– Nắm được các bước thiết kế trang phục đơn giản.

2. Năng lực

– Nhận biết được vai trò các loại dụng cụ vẽ, hình thức vẽ thiết kế thời trang.

– Nắm bắt được kiến thức cơ bản về sử dụng các yếu tố tạo hình liên quan đến thiết kế.

– Có kĩ năng cơ bản để thực hành được các bước vẽ thiết kế trang phục đơn giản.

3. Phẩm chất

– Bước đầu có tư duy thiết kế trong vẽ thiết kế trang phục đơn giản.

– Có thêm tình yêu với ngành Thiết kế thời trang khi tự mình thiết kế những sản phẩm thời trang đúng với ý tưởng.

II THIẾT BỊ DẠY HỌC VÀ HỌC LIỆU

1. Đối với giáo viên

– SGV.

– Một số thiết kế chụp của HS, của các nhà thiết kế.

– Máy chiếu (nếu có).

2. Đối với học sinh

– SGK.

– Bài thuyết trình, sưu tầm hình ảnh.

– Chuẩn bị dụng cụ vẽ để thực hành thiết kế mẫu thời trang đơn giản.

III TIẾN TRÌNH DẠY HỌC

1. Hoạt động 1: Khám phá

a) Mục tiêu

HS biết được một số đặc điểm chung của dụng cụ vẽ và hình thức thực vẽ thiết kế như: dụng cụ vẽ thiết kế bằng tay, các phần mềm vẽ thiết kế trên máy tính,…

b) Nội dung

GV cho HS quan sát, tìm hiểu và đặt câu hỏi để làm rõ tính chất của các dụng cụ vẽ chuyên dụng tác động đến quá trình vẽ thiết kế:

– Dụng cụ chuyên dụng để vẽ thiết kế thời trang là gì?

– Có các hình thức vẽ thiết kế nào?

– Đặc trưng của chất liệu màu nước, chì nước trong vẽ thiết kế thời trang là gì? Có loại màu nào có thể thay thế cho màu nước, chì nước không?

c) Sản phẩm

Nhận biết và có hiểu biết về nội dung theo yêu cầu.

d) Tổ chức thực hiện

– GV: trình chiếu một số hình ảnh vẽ thiết kế các lĩnh vực trong ngành Thiết kế thời trang bằng màu nước, chì nước như:

+ *Vẽ thiết kế trang phục thời trang nam/ nữ bằng màu nước, chì nước.*

+ *Vẽ thiết kế phụ kiện thời trang bằng màu nước, chì nước.*

+ *Vẽ thiết kế trang sức bằng màu nước, chì nước.*

Với mỗi hình ảnh minh hoạ, GV mời HS nhận xét để làm rõ yếu tố tác động của màu chuyên dụng đến chất lượng của sản phẩm vẽ thiết kế, phân tích sự khác biệt so với những loại màu các bạn đã dùng trước đây. Bên cạnh đó, giới thiệu thêm lựa chọn màu Marker, loại bút màu dạ cồn dễ sử dụng và đang rất được ưa chuộng hiện nay.

– So sánh, đối chiếu với kết quả vẽ thiết kế ở bài 1:

+ *GV trình chiếu kết quả ở hoạt động Vận dụng, bài 1 và đặt câu hỏi trong SGK về dụng cụ vẽ thiết kế mẫu thời trang cơ bản phù hợp với điều kiện học tập của các em.*

+ *HS căn cứ vào kiến thức đã học để trả lời.*

– Căn cứ ý kiến của HS: GV nhận xét và kết luận: có nhiều yếu tố tác động đến việc thể hiện vẽ thiết kế sản phẩm thời trang như: giấy vẽ, bút chì, tẩy, các loại màu,... nhưng nhấn mạnh đến chất liệu màu nước, chì nước. Là loại màu chuyên dụng cho kết quả thể hiện trong trẻo, phù hợp để diễn tả các loại chất liệu trong cuộc sống. Ngoài màu nước, còn có thêm lựa chọn là bút màu dạ cồn Marker đang rất phổ biến. Đây là những loại màu dùng để thực hành ở nội dung sẽ được làm rõ trong hoạt động 2.

2. Hoạt động 2: Nhận biết

a) Mục tiêu

– HS nắm bắt được các yếu tố tác động đến việc vẽ thiết kế thời trang như: hình khối, đường nét, màu sắc, bố cục.

– Biết được các bước thiết kế trang phục đơn giản.

b) Nội dung

GV tổ chức cho HS thực hành sưu tầm hình ảnh theo các nội dung: hình khối, đường nét, màu sắc, bố cục, ý tưởng, cách thể hiện.

c) Sản phẩm

– Hình ảnh sản phẩm thời trang thể hiện được các yêu cầu cơ bản về: hình khối, đường nét, màu sắc, bố cục.

– Vẽ thiết kế được trang phục đơn giản.

d) Tổ chức thực hiện

(1) Hình khối trang phục cơ bản:

– Hình khối: GV giới thiệu về sự cần thiết của việc nhận biết hình khối qua nội dung, hình minh hoạ trong SGK cũng như sưu tầm thêm một số hình ảnh để giúp HS nhận biết.

– Hình khối trang phục: GV giới thiệu về sự cần thiết của việc nhận biết hình khối trang phục qua nội dung, hình minh hoạ trong SGK cũng như sưu tầm thêm một số hình ảnh để giúp HS nhận biết.

Căn cứ vào số HS mà tất cả hoặc mỗi nhóm cử đại diện thực hành việc xác định hình khối của những bộ trang phục từ hình ảnh minh hoạ mà GV cung cấp.

GV lưu ý: giúp HS nhận biết các hình khối sử dụng trong trang phục sẽ phụ thuộc vào các yếu tố:

+ *Cấu trúc cơ thể người.*

+ *Mục đích sử dụng (trang phục dạo phố thường dùng những hình khối như thế nào,...).*

+ *Ý tưởng thiết kế.*

– Hình bóng cắt: GV giới thiệu về sự cần thiết của việc nhận biết hình bóng cắt trang phục qua nội dung, hình minh hoạ trong SGK cũng như sưu tầm thêm một số hình ảnh để giúp HS nhận biết.

Căn cứ vào số HS mà tất cả hoặc mỗi nhóm cử đại diện thực hành việc xác định hình bóng cắt của những bộ trang phục từ hình ảnh minh hoạ mà GV cung cấp.

GV lưu ý: thông qua hình bóng cắt mà HS đã xác định từ hình ảnh minh hoạ, yêu cầu HS vẽ thể hiện ba phương án khác nhau như nội dung minh hoạ trong SGK. Bước đầu hình thành tư duy thiết kế từ hình bóng cắt.

(2) Đường nét trên trang phục:

– GV: giới thiệu 2 loại đường nét cơ bản trong thiết kế thời trang là đường kết cấu và đường trang trí. Trong đó nhấn mạnh đến đặc điểm ở mỗi loại đường nét:

+ Đường kết cấu: là những đường viền bao ngoài, những đường li, đường may ráp của trang phục. Giới thiệu thông qua nội dung minh hoạ trong SGK. Bên cạnh đó yêu cầu HS nhận biết đường kết cấu từ chính trang phục mà HS đang mặc.

+ Đường trang trí: là những đường được nhà thiết kế đưa vào nhằm tăng tính thẩm mĩ của trang phục. Giới thiệu thông qua nội dung minh hoạ trong SGK. Bên cạnh đó yêu cầu HS nhận biết đường trang trí từ chính trang phục mà HS đang mặc.

GV lưu ý: Thông qua nội dung nhận biết về đường nét trên trang phục, yêu cầu HS vẽ một kiểu trang phục có sử dụng yếu tố đường nét như nội dung thực hành trong SGK.

(3) Màu sắc trong trang phục:

– GV: giới thiệu về yếu tố màu sắc trong trang phục trong SGK.

– Trong mỗi bức ảnh minh hoạ, GV mời HS phân tích trực tiếp trên hình ảnh những yếu tố tác động đến màu sắc, HS khác cho ý kiến bổ sung.

– GV yêu cầu HS hoặc nhóm HS thực hành sắp xếp hình ảnh để thể hiện một số nguyên tắc phối màu trong thiết kế thời trang theo hai phương án:

+ Phương án 1: HS/ nhóm HS lựa chọn nguyên tắc phối màu có những yếu tố phù hợp/ yêu thích để nhận biết.

+ Phương án 2: GV cho HS/ nhóm HS bốc thăm để lựa chọn dạng nguyên tắc phối màu để tìm kiếm, nhận biết.

– Kết thúc phần thực hành, HS/ nhóm HS tập hợp bài gửi cho GV.

– GV trình chiếu một số hình ảnh tập hợp của các nhóm:

+ Lựa chọn, sắp xếp đúng nguyên tắc phối màu.

+ Lựa chọn, sắp xếp chưa đúng nguyên tắc phối màu.

Sau đó phân tích, thảo luận và để HS rút ra những kinh nghiệm/ lưu ý cần thiết khi nhận biết các nguyên tắc phối màu trên trang phục.

GV lưu ý: Thông qua nội dung nhận biết về màu sắc trong trang phục, yêu cầu HS vẽ một kiểu trang phục có sử dụng nguyên tắc phối màu như nội dung thực hành trong SGK.

(4) Bố cục trang phục:

– GV: giới thiệu về bố cục trong thiết kế trang phục trong SGK.

– Trong mỗi hình ảnh minh hoạ, GV mời HS phân tích trực tiếp trên hình ảnh những yếu tố tác động đến bố cục, HS khác cho ý kiến bổ sung.

– GV yêu cầu HS hoặc nhóm HS thực hành lựa chọn, sắp xếp hình ảnh để thể hiện một số dạng bố cục thường gặp trong thiết kế trang phục theo hai phương án:

+ Phương án 1: HS/ nhóm HS lựa chọn dạng bố cục có những yếu tố phù hợp/ yêu thích để nhận biết, thảo luận.

+ Phương án 2: GV cho HS/ nhóm HS bốc thăm để lựa chọn dạng bố cục để nhận biết, thảo luận.

– Kết thúc phần thực hành, HS/ nhóm HS tập hợp bài gửi cho GV. GV trình chiếu một số hình ảnh tập hợp của các nhóm:

+ Lựa chọn, sắp xếp đúng các dạng bố cục trang phục.

+ Lựa chọn, sắp xếp chưa đúng các dạng bố cục trang phục.

Sau đó phân tích, thảo luận và để HS rút ra những kinh nghiệm/ lưu ý cần thiết khi nhận biết các dạng bố cục trang phục.

GV lưu ý: Thông qua nội dung nhận biết về bố cục trong thiết kế trang phục, yêu cầu HS vẽ phác thảo trang phục có sử dụng các dạng bố cục như nội dung thực hành trong SGK.

(5) Các bước thiết kế trang phục đơn giản:

– Lựa chọn đối tượng và loại trang phục thiết kế:

GV yêu cầu HS quan sát ảnh, đọc thông tin trong SGK và phân tích để làm rõ:

+ Lựa chọn đối tượng thiết kế: nam/ nữ.

+ Lựa chọn loại trang phục: dạo phố/ dạ hội,...

– Xây dựng ý tưởng thiết kế:

GV cho HS quan sát cách hình thành ý tưởng trong SGK, sau đó phân tích để làm rõ: ý tưởng xuất hiện ở khắp mọi nơi trong cuộc sống (ví dụ: thiết kế mẫu thời trang lấy ý tưởng từ cỏ cây, hoa lá, sinh vật dưới biển, muông thú trên rừng,...).

GV lưu ý: Thông qua nội dung nhận biết về các bước thiết kế trang phục đơn giản, yêu cầu HS vận dụng kiến thức vào vẽ mẫu thời trang yêu thích như nội dung thực hành trong SGK.

– Phác thảo thiết kế:

GV cho HS quan sát các bước vẽ dáng người trong SGK, sau đó phân tích làm rõ:

+ Cách chia tỉ lệ dáng người.

+ Cách lấy đầu người làm quy chuẩn thiết lập tỉ lệ dáng người.

+ Cách lắp mẫu trang phục vào dáng người.

Sau khi HS đã biết cách vẽ dáng người và vẽ dáng người có mặc trang phục, GV hướng dẫn HS quan sát cách hoàn thiện vẽ phác thảo theo ý tưởng của HS trong SGK, sau đó phân tích làm rõ:

+ Lên ý tưởng.

+ Sử dụng nét để phác hình.

+ Vận dụng những yếu tố, hình khối, đường nét, màu sắc, bố cục để thể hiện.

+ Hoàn thiện mẫu vẽ phác thảo thiết kế đơn giản.

Lưu ý: ở một số trường cơ sở vật chất còn hạn chế, HS chưa có điều kiện về kinh tế, GV hướng dẫn HS cách sử dụng chất liệu chì nước hoặc bút dạ cồn (Marker) trong thực hành vẽ thiết kế SPMT.

– GV yêu cầu HS mô tả các bước và thực hành để có được những hiểu biết về các thao tác cần thiết trong thực hành SPMT thiết kế trang phục đơn giản.

Lưu ý:

+ Ở bước vẽ hoàn thiện mẫu phác thảo theo ý tưởng của HS, cần giao cho HS tìm hiểu trước về cách sử dụng màu nước.

+ Khi vẽ phác thảo mẫu trang phục đơn giản cần chú ý đến yếu tố hình khối, đường nét, màu sắc, bố cục để tránh phải vẽ đi vẽ lại nhiều lần.

+ Khi vẽ chi tiết cần lưu ý đến tính trang trí cho phù hợp, tránh vẽ nhiều nét mà không vận dụng những yếu tố tạo hình làm rối mẫu.

+ Phần hoàn thiện cần lưu ý vẽ diễn tả chất ở trang phục để có những cảm xúc cơ bản về các chất liệu khác nhau, tránh bị đều, đặc quá.

– Sau phần tìm hiểu các bước thực hiện thiết kế, GV cho HS trao đổi về cách dựng hình dáng người, cách hình thành ý tưởng, vận dụng các yếu tố tạo hình để thực hiện SPMT vẽ thiết kế trang phục theo khả năng và sự chuẩn bị vật liệu của bản thân.

Trong quá trình HS thực hiện sản phẩm, GV quan sát, hỗ trợ giải đáp về kĩ thuật nhưng không can thiệp hay thực hiện thay HS.

3. Hoạt động 3: Thảo luận

a) Mục tiêu

Củng cố kiến thức về các yếu tố tạo hình như: dụng cụ vẽ, hình khối, đường nét, màu sắc, bố cục và các bước vẽ thiết kế trang phục đơn giản.

b) Nội dung

GV tổ chức cho HS trao đổi theo một số nội dung trong SGK.

c) Sản phẩm

Củng cố lại các yếu tố tạo hình trong thiết kế và các bước thực hiện SPMT thiết kế trang phục đơn giản.

d) Tổ chức thực hiện

Để trao đổi tốt về nội dung ở hoạt động này, GV giao mỗi nhóm chuẩn bị theo một số gợi ý từng nội dung thảo luận trên cơ sở căn cứ vào SPMT thiết kế trang phục mà HS đã thực hiện. Khi trả lời, HS trình bày trực tiếp trên SPMT của cá nhân hoặc nhóm:

– Dụng cụ vẽ thiết kế thời trang:

+ Có mấy loại màu trong vẽ thiết kế thời trang?

+ Màu nước và dụng cụ đi kèm như: giấy vẽ màu nước, bút chì, tẩy, bút lông, bảng pha màu.

+ Màu chì nước và dụng cụ đi kèm như: giấy vẽ, bút chì, tẩy.

+ Màu dạ cồn (Maker) và dụng cụ đi kèm như: giấy vẽ, bút chì, tẩy.

– Yếu tố tạo hình liên quan đến thiết kế:

+ Hình khối trang phục là gì? Có mấy loại hình khối trang phục cơ bản? Hình bóng cắt là gì? Hình bóng cắt có ý nghĩa như thế nào trong vẽ thiết kế?

+ Đường nét trang phục là gì? Có mấy loại đường nét trang phục? Hãy sưu tầm một số hình ảnh trang phục để làm rõ các loại đường nét trang phục mà em biết.

+ Màu sắc: có bao nhiêu nguyên tắc phối màu cơ bản? Hãy sưu tầm một số hình ảnh trang phục theo nguyên tắc phối màu mà em yêu thích.

+ Bố cục: có bao nhiêu dạng bố cục trang phục cơ bản? Hãy sưu tầm một dạng bố cục trang phục mà em yêu thích.

– Các bước thể hiện thiết kế trang phục:

+ Lựa chọn đối tượng nào? Loại trang phục nào?

+ Xây dựng ý tưởng được hiểu như thế nào?

+ Vẽ dáng người có vai trò như thế nào trong vẽ thiết kế thời trang?

+ Phác thảo vẽ thiết kế theo ý tưởng được thực hiện như thế nào?

Khi HS trình bày, GV tóm lược lại ý kiến và bổ sung (nếu cần thiết) để có tính định hướng, làm rõ hơn nội dung thảo luận trên cơ sở những SPMT thiết kế trang phục do HS thực hành ở Hoạt động 4.

4. Hoạt động 4: Vận dụng

a) Mục tiêu

Sử dụng vật liệu có sẵn làm được một SPMT thể hiện thiết kế mẫu thời trang theo ý tưởng.

b) Nội dung

GV hướng dẫn HS khai thác ý tưởng để thực hiện các bước thiết kế trang phục. HS lựa chọn ý tưởng gần gũi trong cuộc sống để thực hành sao cho truyền đạt được đúng ý đồ khi thực hiện bản vẽ thiết kế cũng như lựa chọn vật liệu sẵn có để thực hiện SPMT cuối cùng.

c) Sản phẩm

SPMT sử dụng vật liệu sẵn có thể hiện thiết kế trang phục đơn giản theo ý tưởng.

d) Tổ chức thực hiện

Phương án 1:

GV chia lớp thành ba nhóm thực hành:

– Nhóm 1: lựa chọn ý tưởng từ thực vật để làm ý tưởng thiết kế trang phục đơn giản. Trong nhóm này, mỗi thành viên lựa chọn loại thực vật mình yêu thích để thiết kế, cũng như tìm các loại vật liệu sẵn có phù hợp để đưa vào thiết kế.

KẾT NỐI TRI THỨC VỚI CUỘC SỐNG

– Nhóm 2: lựa chọn ý tưởng từ động vật để làm ý tưởng thiết kế trang phục đơn giản. Trong nhóm này, mỗi thành viên lựa chọn một con vật mình yêu thích để thiết kế, cũng như tìm các loại vật liệu sẵn có phù hợp để đưa vào thiết kế.

– Nhóm 3: lựa chọn ý tưởng từ đồ vật để làm ý tưởng thiết kế trang phục đơn giản. Trong nhóm này, mỗi thành viên lựa chọn đồ vật mình yêu thích để thiết kế, cũng như tìm các loại vật liệu sẵn có phù hợp để đưa vào thiết kế.

Phương án 2:

GV giao một chủ đề bất kì trong cuộc sống, yêu cầu HS tự chia nhóm hoặc làm việc độc lập để thực hiện thiết kế mẫu thời trang từ vật liệu có sẵn.

Kết thúc phần thực hành, GV dành thời gian cho HS giới thiệu, thuyết trình về sản phẩm mà cá nhân hoặc nhóm mình thiết kế. GV trình chiếu những mẫu thiết kế của cá nhân hoặc nhóm và mời HS lên phân tích một số thiết kế.

Căn cứ vào kết quả thiết kế của HS, GV nhận xét theo một số nội dung sau:

– Lựa chọn đối tượng, loại trang phục.

– Xây dựng ý tưởng.

– Vẽ dáng người.

– Vận dụng các yếu tố tạo hình vào vẽ thiết kế hoàn thiện phác thảo vẽ thiết kế.

– Cách thể hiện; gắn các vật liệu sẵn có lên bản thiết kế có phù hợp hay chưa phù hợp.

– Ý thức tham gia của các thành viên (đối với sản phẩm nhóm).

Các thầy cô thân mến!

Căn cứ vào điều kiện của nhà trường và thời gian tổ chức, GV điều chỉnh kế hoạch dạy học ở bài học này sao cho đáp ứng:

– HS được thực hành và tạo ra sản phẩm;

– Trên cơ sở SPMT đã làm, HS nhận diện đặc điểm tạo hình của thiết kế trang phục, cũng như những cách thực hiện;

– Khai thác được yếu tố tạo hình trong thực hành, sáng tạo SPMT ở mức độ đơn giản.

Đây là những kiến thức, kĩ năng cần thiết để giúp HS có những hiểu biết khái quát nhất về thiết kế trang phục – thiết kế thời trang, một trong những nội dung, yêu cầu cần đạt ở học phần này.

BÀI 1: THIẾT KẾ MĨ THUẬT SÂN KHẤU

(Thời gian thực hiện: 5 tiết)

I MỤC TIÊU

1. Kiến thức

– Nắm được khái niệm về thiết kế mĩ thuật sân khấu.

– Hiểu được đặc điểm của thiết kế mĩ thuật sân khấu.

– Biết được sơ lược quá trình hình thành, phát triển của thiết kế mĩ thuật sân khấu thế giới và Việt Nam.

2. Năng lực

– Biết được khái quát về thiết kế mĩ thuật sân khấu.

– Nhận biết được những đặc điểm chính của thiết kế mĩ thuật sân khấu.

– Tìm hiểu về thiết kế mĩ thuật sân khấu qua các thời kì.

– Hiểu được một số thể loại thiết kế mĩ thuật sân khấu.

– Nhận xét, trao đổi và viết bài luận thể hiện hiểu biết của bản thân về thiết kế mĩ thuật sân khấu.

3. Phẩm chất

– Hình thành khái niệm và nhận thức thẩm mĩ về thiết kế mĩ thuật sân khấu.

– Quan sát, phân tích và đánh giá thẩm mĩ các hiệu quả của thiết kế mĩ thuật sân khấu.

II THIẾT BỊ DẠY HỌC VÀ HỌC LIỆU

1. Đối với giáo viên

– SGV.

– Một số ảnh chụp, trích đoạn tư liệu về thiết kế mĩ thuật/ tạo dựng không gian, bối cảnh cho vở diễn sân khấu.

– Máy chiếu hình ảnh và thiết bị âm thanh (nếu có).

2. Đối với học sinh

– Bài thuyết trình đã được yêu cầu chuẩn bị trước.

– Ảnh tư liệu, đoạn phim ngắn đã sưu tầm được từ các tác phẩm sân khấu.

III TIẾN TRÌNH DẠY HỌC

1. Hoạt động 1: Khám phá

a) Mục tiêu

Nhằm tạo hứng thú, có nhận xét, hình thành khái niệm và hiểu khái quát về những đặc điểm của thiết kế mĩ thuật sân khấu và công việc của nhà thiết kế mĩ thuật sân khấu.

b) Nội dung

GV tổ chức cho lớp xem và tìm hiểu trích đoạn các tác phẩm kịch có bối cảnh đẹp, hấp dẫn, gồm:

– Một số thể loại bối cảnh trong sân khấu kịch, sân khấu sự kiện, văn nghệ.

– Trích đoạn một số tác phẩm sân khấu tiêu biểu ở Việt Nam gần đây (bằng đoạn phim từ truyền hình hoặc trên internet).

– Một vài bối cảnh từ các bộ phim nổi tiếng của điện ảnh thế giới (mở rộng).

c) Sản phẩm

Bài thuyết trình của HS.

d) Tổ chức thực hiện

– GV: khởi động máy chiếu, cho HS xem tư liệu tham khảo. GV lựa chọn (phân công) các nhóm lên trình bày (theo thứ tự dự kiến).

– HS: nộp báo cáo phân công nhiệm vụ của các thành viên trong nhóm.

– GV: quan sát việc tham gia hoạt động học tập trên lớp của HS:

+ *Chuẩn bị bài thuyết trình của mỗi nhóm.*

+ *Sự tham gia của mỗi thành viên trong nhóm.*

+ *Sự tham gia của HS trong lớp.*

+ *Sự tích cực đặt câu hỏi, trả lời trong phần thảo luận.*

– HS:

+ *Nhóm 1: trình bày "Khái niệm về thiết kế mĩ thuật sân khấu".*

+ *Nhóm 2: trình bày "Công việc của nhà thiết kế mĩ thuật sân khấu".*

+ *Nhóm 3: trình bày "Quá trình hình thành, phát triển của lĩnh vực thiết kế mĩ thuật sân khấu ở Việt Nam".*

Lưu ý:

– Việc trình bày có phần tư liệu ảnh, video sưu tầm của nhóm để minh hoạ cho nội dung.

– Một số gợi ý trong triển khai nội dung bài thuyết trình:

+ *Thiết kế mĩ thuật sân khấu gồm có những yếu tố nào?*

+ *Tính mĩ thuật được thể hiện thế nào trong dàn dựng sân khấu?*

+ Một số tư liệu (ảnh, video) trích từ các vở diễn sân khấu với những thể loại khác nhau (hài kịch, bi kịch, chính kịch, tạp kĩ,...).

+ Công việc của nhà thiết kế mĩ thuật sân khấu là gì?

+ Để có một thiết kế mĩ thuật sân khấu hiệu quả, nhà thiết kế cần phải làm việc với những bộ phận nào?

+ Để công việc thiết kế mĩ thuật sân khấu hiệu quả, nhà thiết kế cần có những hiểu biết, kĩ năng trong lĩnh vực cụ thể nào?

+ Trong nghệ thuật trình diễn ở Việt Nam, thiết kế mĩ thuật sân khấu được thể hiện ở những hình thức nào?

+ Những dấu mốc chính về thiết kế mĩ thuật sân khấu ở Việt Nam là gì?

+ ...

– GV: căn cứ vào phần trình bày của các nhóm HS, GV kết luận và nhấn mạnh đến khái niệm chung của nghệ thuật biểu diễn (nghe – nhìn) với sự có mặt của thiết kế mĩ thuật sân khấu cũng như vai trò của thiết kế mĩ thuật sân khấu trong những sự kiện, sinh hoạt văn hoá, xã hội ở địa phương.

2. Hoạt động 2: Nhận biết

a) Mục tiêu

HS biết được:

– Những đặc điểm chính của thiết kế mĩ thuật sân khấu.

– Một số thể loại trong thiết kế mĩ thuật sân khấu.

– Vai trò của thiết kế mĩ thuật sân khấu.

b) Nội dung

– GV tổ chức cho HS tìm hiểu và nhận biết những đặc điểm chính của thiết kế mĩ thuật sân khấu (về không gian, bố cục, trang trí sân khấu) qua đó nhận diện được nhiệm vụ và vai trò của thiết kế mĩ thuật sân khấu.

– GV giới thiệu và cho các em xem một số thể loại chính của thiết kế mĩ thuật sân khấu theo tính chất của các thể loại kịch, sân khấu, phong cách của đạo diễn và các đặc điểm thiết kế sân khấu nội cảnh, ngoại cảnh.

c) Sản phẩm

HS xem, nhận định, đánh giá được những đặc điểm và thể loại thiết kế mĩ thuật sân khấu.

d) Tổ chức thực hiện

– GV: giới thiệu một số tác phẩm sân khấu, những trích đoạn có bối cảnh tiêu biểu, đặc trưng, qua đó nêu những đặc điểm chính về thiết kế mĩ thuật sân khấu.

– Khi phân tích đoạn vở kịch sân khấu, GV lưu ý:

+ Phân tích theo toàn cảnh và thị giác để HS thấy được sự khác nhau trong việc tạo dựng không gian, sắp đặt phông màn, đạo cụ, tính chất chân thực, ước lệ,... trong thiết kế mĩ thuật sân khấu.

+ Mở rộng khái niệm và đặc điểm để thấy mối liên hệ của các công việc khác nhau của thiết kế mĩ thuật sân khấu (thiết kế tổng thể, làm bản vẽ, sa bàn thiết kế, thể hiện thiết kế trên sân khấu, sử dụng phông, màn, đạo cụ, trang phục,...).

+ Tìm ra những đặc trưng tiêu biểu nhất để từ đó HS định hình được bản chất và ý nghĩa của việc thiết kế mĩ thuật sân khấu.

+ Trong phần nhận xét về bối cảnh và thiết kế mĩ thuật sân khấu qua tác phẩm/ trích đoạn tác phẩm, GV có thể cho HS nhận xét theo nhóm đôi, nhóm theo bàn, hoặc trình bày cá nhân.

– Phân tích trực tiếp trên tác phẩm để thấy được sự khác nhau giữa các thể loại kịch (sân khấu).

– Phân tích sự khác nhau giữa sân khấu trong nhà và sân khấu ngoài trời.

– Khi phân tích, GV yêu cầu HS tìm ví dụ minh hoạ, trao đổi và giới thiệu lại những hiểu biết của bản thân/ nhóm về thiết kế mĩ thuật sân khấu.

3. Hoạt động 3: Thảo luận

a) Mục tiêu

Biết được khái niệm và vai trò của thiết kế mĩ thuật sân khấu trong đời sống.

b) Nội dung

GV hướng dẫn HS tìm hiểu được sự hình thành và phát triển cũng như vai trò của thiết kế mĩ thuật sân khấu trong sinh hoạt văn hoá, nghệ thuật và đời sống, thông qua trình bày và viết bài thuyết trình.

c) Sản phẩm

Bài thuyết trình.

d) Tổ chức thực hiện

– Căn cứ một số hình minh hoạ trong SGK và các trích đoạn kịch, GV đề cập đến sự phát triển của ngành thiết kế mĩ thuật sân khấu, từ đó giúp các em hình thành khái niệm, ý nghĩa, đặc điểm, tính chất hướng nghiệp.

– GV cho HS thảo luận về quá trình phát triển của nghệ thuật thiết kế mĩ thuật sân khấu, qua đó cho HS viết bài luận theo các ý chính như:

+ Một số đánh giá, nhận xét của các em về công năng, hiệu quả, thẩm mĩ của thiết kế mĩ thuật sân khấu.

+ Đặc trưng của thiết kế mĩ thuật sân khấu, nhiệm vụ của thiết kế mĩ thuật sân khấu và một số thể loại thiết kế mĩ thuật mà em biết.

– HS sử dụng tài liệu đã tìm hiểu, tra cứu, sưu tầm khi viết bài.

4. Hoạt động 4: Vận dụng

a) Mục tiêu

– HS sử dụng kiến thức đã học để thưởng thức tác phẩm sân khấu yêu thích.

– Thực hành, sáng tạo một số ý tưởng thiết kế sân khấu theo cách hiểu của các em.

– HS viết được lời bình minh hoạ cho ý tưởng thiết kế của mình.

b) Nội dung

– Thưởng thức mĩ thuật trên cơ sở kiến thức, hiểu biết về thiết kế mĩ thuật sân khấu đã có.

– Thực hành, sáng tạo ý tưởng và đánh giá.

c) Sản phẩm

– Thưởng thức được vẻ đẹp thẩm mĩ và hiệu quả của bối cảnh sân khấu đối với một vở diễn.

– Viết được những đánh giá, nhận xét thẩm mĩ về bối cảnh, thiết kế mĩ thuật sân khấu.

– Bài luận.

d) Tổ chức thực hiện

(1) Hoạt động trên lớp:

– GV cho HS trình bày cảm nghĩ, phân tích vẻ đẹp, sự phù hợp và tác dụng của thiết kế mĩ thuật trong một tác phẩm kịch, sân khấu sự kiện, tạp kĩ mình yêu thích (trong nước hoặc trên thế giới), trong đó nhấn mạnh đến các yếu tố sau:

+ *Tác dụng và hiệu quả thẩm mĩ do thiết kế mĩ thuật đóng góp vào tác phẩm sân khấu.*

+ *Vai trò và cách thức tiến hành thiết kế mĩ thuật sân khấu (theo hiểu biết cá nhân).*

+ *Nhận thức được sự sáng tạo độc đáo, khác biệt của hoạ sĩ thiết kế mĩ thuật sân khấu với những yêu cầu của từng thể loại sân khấu (chính kịch, bi kịch, hài kịch).*

– GV không đánh giá đúng/ sai với phần trình bày thuyết trình của bài luận về thiết kế mĩ thuật sân khấu của HS.

(2) Hoạt động ở nhà:

– GV hướng dẫn HS lựa chọn, sưu tầm bối cảnh sân khấu của các tác phẩm sân khấu, phim, kịch và nghệ thuật biểu diễn khác mà các em quan tâm, yêu thích và viết một bài luận để giới thiệu theo các gợi ý trong SGK.

Các thầy cô thân mến!

Mục đích chính ở bài học này giúp HS biết cách tiếp cận và đánh giá một tác phẩm sân khấu với vai trò, sự đóng góp của thiết kế mĩ thuật. Điều này giúp HS có được sự hiểu biết và mối quan tâm cần thiết, có nhiều hứng thú với nghệ thuật thiết kế mĩ thuật sân khấu. Qua đó, những nội dung đã được biên soạn trong sách sẽ giúp HS có định hướng, chủ động tìm kiếm nhiều thông tin liên quan thông qua những lệnh/ yêu cầu cụ thể trong bài học.

Phần thực hành, sáng tạo SPMT ở bài học này chủ yếu tạo nên sự đam mê, hứng thú, kiến thức hành trang về nghệ thuật sân khấu, điện ảnh; thiết kế mĩ thuật sân khấu; giúp cho HS hiểu và có thêm kinh nghiệm xử lí sau khi lĩnh hội kiến thức, kĩ năng ở các bài học sau.

BÀI 2: THIẾT KẾ MĨ THUẬT SÂN KHẤU MỘT PHÂN CẢNH TRONG VỞ KỊCH

(Thời gian thực hiện: 11 tiết)

I MỤC TIÊU

1. Kiến thức

– Hiểu được mối quan hệ giữa mĩ thuật và thiết kế bối cảnh sân khấu – điện ảnh.

– Hiểu được khái niệm, đặc điểm của thể loại kịch trong nghệ thuật sân khấu.

– Hiểu được phân cảnh trong một vở kịch/ vở diễn sân khấu.

– Nắm được đặc điểm về thiết kế sân khấu kịch.

– Biết được cách thức thiết kế mĩ thuật một phân cảnh trong vở kịch.

2. Năng lực

– Biết được một số đặc điểm của sân khấu biểu diễn (trong nhà hay ngoài trời) và sự khác nhau giữa các thể loại kịch (bi kịch – hài kịch – chính kịch).

– Hiểu phân đoạn trong vở kịch và cách chia thành những phân cảnh trong một vở kịch.

– Kĩ năng và cách thức tiến hành thiết kế mĩ thuật cho một phân cảnh trong vở kịch.

3. Phẩm chất

– Khái niệm – nhận thức thẩm mĩ về vở diễn sân khấu và thiết kế mĩ thuật sân khấu.

– Biết về ngôn ngữ tạo hình trong thiết kế mĩ thuật cho vở kịch theo thể loại nào đó.

– Có thêm tình yêu với mĩ thuật qua những hiểu biết về thiết kế mĩ thuật sân khấu.

II THIẾT BỊ DẠY HỌC VÀ HỌC LIỆU

1. Đối với giáo viên

– SGV.

– Một số tranh, ảnh chụp, video, hiện vật, sa bàn có thể lắp ghép,… có liên quan hoặc minh hoạ cho bài học (nếu có).

– Máy chiếu hình ảnh và âm thanh (nếu có).

– Giấy khổ rộng, màu vẽ, bút vẽ, vật liệu và dụng cụ để thực hành.

2. Đối với học sinh

– SGK.

– Màu vẽ, giấy, bút vẽ, bìa các-tông và một số vật liệu, dụng cụ, để thực hành.

III TIẾN TRÌNH DẠY HỌC

1. Hoạt động 1: Khám phá

a) Mục tiêu

– Hiểu về những yếu tố tác động đến một vở diễn.

– Biết đến các bản vẽ liên quan để hiểu về mặt bằng cần thiết kế mĩ thuật sân khấu.

b) Nội dung

– HS tìm hiểu về một số bản vẽ liên quan đến thiết kế mĩ thuật sân khấu.

– HS hiểu về mối quan hệ giữa thiết kế mĩ thuật và các lĩnh vực liên quan khác.

c) Sản phẩm

Có hứng thú, nhận thức ban đầu trước khi lên ý tưởng thiết kế mĩ thuật sân khấu.

d) Tổ chức thực hiện

GV cho HS xem một số bản vẽ liên quan đến thiết kế sân khấu để HS làm quen với các dạng bản vẽ liên quan đến thiết kế mĩ thuật sân khấu: sơ đồ mặt cắt – bản vẽ mô tả thiết kế sân khấu – bản vẽ thiết kế mĩ thuật sân khấu, qua đó đặt câu hỏi:

– Các dạng bản vẽ này có gì khác nhau?

– Nhà thiết kế mĩ thuật sân khấu cần biết về bản vẽ thiết kế sân khấu để làm gì?

Sau khi HS trả lời, GV chốt ý:

– Bản vẽ mặt cắt của sân khấu giúp nhà thiết kế biết được vị trí, cấu trúc sân khấu,...

– Bản vẽ mô tả thiết kế sân khấu giúp nhà thiết kế biết được vị trí phông, đèn, bục,...

– Bản vẽ thiết kế mĩ thuật sân khấu là kết quả cụ thể ý tưởng, công việc của nhà thiết kế.

2. Hoạt động 2: Nhận biết

a) Mục tiêu

– Biết về một số loại hình sân khấu biểu diễn và đặc điểm của những dạng sân khấu này.

– Hiểu về quá trình thiết kế mĩ thuật sân khấu kịch.

– Vận dụng kiến thức, kĩ năng để thiết kế một phân cảnh trong vở kịch.

b) Nội dung

– Tìm hiểu về sân khấu biểu diễn, đặc điểm của một số loại hình sân khấu.

– Tìm hiểu về các bước thiết kế mĩ thuật một phân cảnh qua các bước thiết kế bối cảnh sân khấu trong vở kịch *Tấm Cám*.

– Thiết kế mĩ thuật phân cảnh một vở kịch HS yêu thích.

c) Sản phẩm

Bản vẽ (hoặc mô hình) thiết kế mĩ thuật phân cảnh một vở kịch HS yêu thích.

d) Tổ chức thực hiện

(1) Sân khấu biểu diễn và đặc điểm thiết kế mĩ thuật các loại hình sân khấu

– GV cho HS xem một số dạng sân khấu và đặt câu hỏi:

+ Sân khấu trong nhà có đặc điểm gì? Vật liệu làm sân khấu trong nhà thường là gì?

+ Sân khấu ngoài trời có đặc điểm gì? Vật liệu làm sân khấu ngoài trời thường là gì?

– Sau khi HS trả lời, GV chốt ý:

+ Sân khấu trong nhà hay ngoài trời đều có đặc điểm được làm từ những vật liệu và có kết cấu chắc chắn, đảm bảo an toàn cho diễn viên và công chúng khi xem. Một số vật liệu tạo dựng sân khấu như: sắt, thép, gỗ, bê tông,...

+ Sân khấu ngoài trời thường có đặc điểm được lắp ghép theo các mô đun (bục, dàn đèn, âm thanh,...).

+ Sân khấu trong nhà thường có tính cố định, gắn liền với các thiết bị âm thanh, ánh sáng, phông, rèm,...

+ Căn cứ theo tính chất của vở kịch mà có nhiều kiểu sân khấu như sân khấu tương tác, sân khấu tròn hay những dạng sân khấu khác.

– GV cho HS xem, thảo luận nhóm và mời đại diện lên trình bày kết quả thống nhất của nhóm về một số nội dung sau:

+ Sân khấu kịch thường có những loại hình nào?

+ Về cơ bản, sân khấu kịch khác với sân khấu tạp kĩ ở đặc điểm nào?

– Căn cứ ý kiến đại diện nhóm HS trình bày, GV định hướng:

+ Sân khấu kịch có nhiều loại hình như: bi kịch, hài kịch, chính kịch cho đến những dạng kịch múa, nhạc kịch,...

+ Về cơ bản sân khấu kịch có tính ổn định, phục vụ thống nhất và xuyên suốt cho một vở diễn. Sân khấu tạp kĩ có tính linh hoạt và nhiều điều chỉnh theo nội dung, tiết mục của một buổi trình diễn.

(2) Quá trình thiết kế mĩ thuật sân khấu kịch

– GV cho HS tìm hiểu những nội dung trong SGK, trang 21 – 24 và đưa ra câu hỏi định hướng:

+ Hoạ sĩ thiết kế mĩ thuật sân khấu cần phải thực hiện những nhiệm vụ gì trước khi tiến hành thiết kế mĩ thuật?

+ Việc làm mô hình sân khấu được tiến hành sau bước nào?

+ Sự cần thiết của việc thống nhất phương án thiết kế mĩ thuật để làm gì?

+ Trong nhà trường, việc thiết kế mĩ thuật sân khấu cho một vở kịch ở trường cần tập trung vào công đoạn nào? Tại sao?

– Các nhóm HS trao đổi theo câu hỏi định hướng của GV và cử đại diện lên trình bày.

– Căn cứ ý kiến trình bày, GV chốt ý theo đặc điểm của cơ sở vật chất, khả năng tổ chức của nhà trường.

(3) Thiết kế mĩ thuật một phân cảnh

– GV cho HS tìm hiểu quy trình các bước thiết kế mĩ thuật sân khấu một phân cảnh trong vở chính kịch để hiểu và có cái nhìn tổng quát về công việc mà một hoạ sĩ thiết kế mĩ thuật cần phải thực hiện.

– GV cho HS tìm hiểu các bước thiết kế mĩ thuật phân cảnh "Cây thị và bà hàng nước" trong vở kịch *Tấm Cám*, nhằm giúp HS có tư duy và cụ thể hoá các bước thiết kế. Qua đó, hình thành năng lực thiết kế mĩ thuật sân khấu. Trong phần này, GV hướng dẫn mỗi nhóm cử đại diện lên phân tích kĩ từng công đoạn vì điều này sẽ giúp HS thực hiện tốt nhiệm vụ của mình/ nhóm mình trong câu lệnh ở phần này.

(4) Hãy thiết kế mĩ thuật sân khấu một phân cảnh trong vở kịch em yêu thích bằng hình thức vẽ thiết kế hoặc làm mô hình

Trong phần này, GV cho HS thực hiện sản phẩm cá nhân hoặc nhóm.

GV gợi ý:

– Nghiên cứu kịch bản (hoặc tác phẩm văn học) để lựa chọn một phân cảnh. Trong đó nên tìm những phân cảnh có nhân vật và bối cảnh đa dạng theo khả năng thực hiện của bản thân/ nhóm.

Đối với sản phẩm nhóm, cần có sự phân công các thành viên, mỗi người thực hiện một công đoạn.

– Vẽ phác thảo thể hiện phân cảnh để thống nhất về phương án thực hiện.

– Vẽ bản vẽ thiết kế mĩ thuật làm rõ hơn về bối cảnh, chi tiết,... của phân cảnh. Qua đó, kiểm tra sự thống nhất từ kịch bản, ý tưởng cho đến phương án cụ thể.

– Lựa chọn vật liệu có sẵn phù hợp để thực hiện (nếu làm sản phẩm mô hình).

– Kiểm tra tổng thể, điều chỉnh và hoàn thiện sản phẩm.

Trong quá trình HS thực hiện sản phẩm, GV quan sát, hỗ trợ, giải đáp về kĩ thuật đối với từng trường hợp nhưng không can thiệp hay thực hiện thay HS.

3. Hoạt động 3: Thảo luận

a) Mục tiêu

Củng cố kiến thức, kĩ năng về thiết kế mĩ thuật sân khấu thông qua sản phẩm thiết kế mĩ thuật một phân cảnh trong vở kịch đã thực hiện.

b) Nội dung

Trao đổi, trả lời câu hỏi trong SGK, trang 31.

c) Sản phẩm

Nhận thức về thiết kế mĩ thuật sân khấu.

d) Tổ chức thực hiện

– GV cho HS trao đổi, trả lời các câu hỏi gợi ý trong SGK, trang 31.

– GV mời HS (hoặc đại diện nhóm) lên trình bày. HS khác nghe và bổ sung ý kiến hoặc đặt câu hỏi để làm rõ.

– Căn cứ ý kiến trình bày, trao đổi, câu hỏi thực tế trên lớp, GV chốt ý theo hướng tổng hợp kiến thức đã được biên soạn trong SGK để có sự thống nhất, phù hợp với nhận thức và quá trình tổ chức hoạt động trên lớp.

4. Hoạt động 4: Vận dụng

a) Mục tiêu

Kết nối kiến thức, kĩ năng đã học về thiết kế mĩ thuật sân khấu để lên ý tưởng và thiết kế mĩ thuật sân khấu cho một sự kiện ở trường, lớp hoặc nơi sinh sống (một tiểu phẩm kịch ngắn, biểu diễn về các đề tài học tập, vui chơi,… hoặc kịch bản ngắn tự sáng tác).

b) Nội dung

Tìm ý tưởng và thể hiện bằng bản vẽ thiết kế.

c) Sản phẩm

Bản vẽ thiết kế.

d) Tổ chức thực hiện

– GV cho HS lựa chọn một sự kiện sẽ tổ chức ở trường, lớp hoặc nơi sinh sống để tìm một tiểu phẩm kịch ngắn (hoặc kịch bản tự sáng tác) cho phù hợp.

– Trên cơ sở kịch bản đã lựa chọn để lên ý tưởng về thiết kế mĩ thuật sân khấu cho phù hợp.

– Việc lên ý tưởng, vẽ thiết kế trên cơ sở các bước đã được giới thiệu trong SGK và thực tế triển khai ở phần Nhận biết.

Căn cứ vào thời gian thực tế tổ chức dạy học ở trường, GV có thể giao nhiệm vụ ở phần này cho HS thực hiện ở nhà.

Các thầy cô thân mến!

Căn cứ vào điều kiện của nhà trường và thời gian tổ chức, GV điều chỉnh kế hoạch dạy học ở bài học này sao cho đáp ứng:

– HS có cảm hứng và yêu thích;

– HS được thực hành và tạo ra sản phẩm.

– HS nhận diện đặc điểm cũng như những cách thực hiện.

– HS có thể ứng dụng những điều đã học và làm trên những SPMT khác như phim ảnh, ca nhạc, hội diễn,...

Đây là những kiến thức, kĩ năng cần thiết để giúp HS có những hiểu biết khái quát nhất về thiết kế mĩ thuật sân khấu, một trong những nội dung, yêu cầu cần đạt ở học phần này.

BÀI 1: KHÁI QUÁT VỀ NGHỆ THUẬT NHIẾP ẢNH

(Thời gian thực hiện: 5 tiết)

I MỤC TIÊU

1. Kiến thức

– Một số dấu mốc quan trọng của lịch sử nhiếp ảnh trên thế giới và Việt Nam.
– Đặc điểm của nhiếp ảnh.
– Một số thể loại trong nhiếp ảnh.

2. Năng lực

– Biết được một số dấu mốc quan trọng trong lịch sử nhiếp ảnh .
– Nhận biết được đặc điểm của thể loại nhiếp ảnh.
– Xác định được thể loại cần chụp và có ý tưởng để thể hiện.
– Nhận xét, trao đổi về sản phẩm chung của nhóm qua mỗi phần thực hành.
– Bước đầu biết sử dụng máy ảnh kĩ thuật số/ điện thoại di động để chụp ảnh.

3. Phẩm chất

– Có hiểu biết ban đầu về một số nội dung liên quan đến nhiếp ảnh từ đó hình thành tình cảm đối với nhiếp ảnh.
– Từng bước hình thành kĩ năng thực hiện, xem ảnh một cách có ý thức.

II THIẾT BỊ DẠY HỌC VÀ HỌC LIỆU

1. Đối với giáo viên

– SGV.
– Một số ảnh chụp của HS, của nhiếp ảnh gia.
– Máy chiếu (nếu có).
– Máy ảnh (nếu có).
– Điện thoại di động có chức năng chụp ảnh.

2. Đối với học sinh

– Bài thuyết trình.
– Máy ảnh (nếu có).
– Điện thoại di động có chức năng chụp ảnh (nếu có).

Lưu ý:

Đối với nội dung cần thuyết trình:

– Mỗi nhóm chuẩn bị tài liệu, bài trình bày về một nội dung được giao và tìm hiểu những thông tin liên quan đến các nội dung khác để đặt câu hỏi cần làm rõ đối với các nhóm khác.

– Mỗi nhóm cử một thành viên đại diện lên thuyết trình. Hai thành viên ghi câu hỏi của các nhóm khác để thảo luận, trả lời. Bên cạnh việc cùng tham gia chuẩn bị cho bài của nhóm mình, những thành viên còn lại có trách nhiệm tìm hiểu thông tin những bài khác và đặt câu hỏi.

– Mỗi nhóm có thời gian trình bày 5 phút và có 8 phút để thảo luận, trả lời câu hỏi.

Việc chuẩn bị sẽ theo hai hình thức:

– Đối với nhà trường có đủ điều kiện phương tiện dạy học, phòng học chuyên môn: HS chuẩn bị bài trình bày theo hình thức PowerPoint.

– Đối với nhà trường chưa trang bị được phương tiện dạy học và chưa có phòng học chuyên môn. HS chuẩn bị bài trình bày trên giấy khổ A0.

Đối với nội dung cần thực hành chụp ảnh:

– HS tìm hiểu cách tạo dáng khi chụp ảnh cá nhân/ nhóm, cách lấy nét để chụp ảnh từ điện thoại di động có tích hợp máy ảnh.

– Mỗi nhóm lựa chọn bài để chụp ảnh. Các thành viên trong nhóm xây dựng ý tưởng và cách thức để tiến hành thực hiện ý tưởng đã đề ra.

Việc chuẩn bị sẽ theo hai hình thức:

– Đối với nhà trường có đủ điều kiện: HS sẽ thực hành trên máy ảnh kĩ thuật số/ hoặc điện thoại có chức năng chụp ảnh. Mỗi nhóm có ít nhất hai phương tiện chụp ảnh.

– Đối với nhà trường chưa trang bị máy ảnh. HS thực hành trên điện thoại có chức năng chụp ảnh. Mỗi nhóm có ít nhất một phương tiện chụp ảnh.

III TIẾN TRÌNH DẠY HỌC

1. Hoạt động 1: Khám phá

a) Mục tiêu

HS biết được một số mốc thời gian gắn với lịch sử nhiếp ảnh.

b) Nội dung

GV tổ chức cho HS tìm hiểu và thuyết trình một số nội dung về sự xuất hiện và phát triển nghệ thuật nhiếp ảnh trên thế giới và ở Việt Nam.

c) Sản phẩm

Bài thuyết trình.

d) Tổ chức thực hiện

GV: khởi động máy chiếu (hoặc giá treo giấy A0). Lựa chọn (phân công) thứ tự nhóm lên trình bày.

HS: nộp báo cáo phân công nhiệm vụ của các thành viên trong nhóm.

GV: quan sát việc tham gia hoạt động học trên lớp của HS:

– Chuẩn bị bài thuyết trình của mỗi nhóm.

– Sự tham gia của mỗi thành viên trong nhóm.

– Sự tham gia của HS trong lớp.

– Sự tích cực đặt câu hỏi, trả lời trong phần thảo luận.

HS:

– Nhóm 1: trình bày về nội dung "Những dấu mốc chính của nghệ thuật nhiếp ảnh trên thế giới".

– Nhóm 2: trình bày về nội dung "Những dấu mốc của nghệ thuật nhiếp ảnh ở Việt Nam".

Lưu ý:

– Việc trình bày có phần tư liệu ảnh sưu tầm của nhóm.

– Một số gợi ý trong triển khai nội dung bài thuyết trình: Những dấu mốc của nghệ thuật nhiếp ảnh trên thế giới và ở Việt Nam.

+ Bối cảnh ra đời.

+ Thời điểm xuất hiện.

+ Những bức ảnh tiêu biểu qua một số giai đoạn.

+ Những nghệ sĩ nhiếp ảnh tiêu biểu qua một số thời kì.

GV: căn cứ vào phần trình bày của các nhóm, GV đưa ra kết luận ở từng nội dung và nhấn mạnh đến tính lịch sử của sự xuất hiện nhiếp ảnh trên thế giới và ở Việt Nam, luôn gắn liền với sự phát triển của khoa học công nghệ,... Nhưng đây lại là bộ môn nghệ thuật dễ hiểu, gần gũi và số lượng người tham gia loại hình này cũng tương đối lớn.

Lưu ý:

Phần nội dung biên soạn trong SGK có tính định hướng, giúp HS tìm kiếm thông tin liên quan.

2. Hoạt động 2: Nhận biết

a) Mục tiêu

HS biết được:

– Đặc điểm của nhiếp ảnh.

– Thể loại nhiếp ảnh.

b) Nội dung

GV tổ chức cho HS tìm hiểu và thuyết trình về đặc điểm của nhiếp ảnh và nhiếp ảnh qua việc sưu tầm một số bức ảnh liên quan.

c) Sản phẩm

Bài thuyết trình và ảnh chụp theo đặc điểm, thể loại.

d) Tổ chức thực hiện

(1) Đặc điểm của nhiếp ảnh:

GV: tổ chức cho HS trình bày phần chuẩn bị liên quan đến đặc điểm của nhiếp ảnh, giúp HS có kiến thức ban đầu liên quan đến lĩnh vực này.

HS: nộp báo cáo phân công nhiệm vụ của các thành viên trong nhóm.

KẾT NỐI TRI THỨC VỚI CUỘC SỐNG

GV: quan sát việc tham gia hoạt động học trên lớp của HS:

– Chuẩn bị bài thuyết trình của mỗi nhóm.

– Sự tham gia của mỗi thành viên trong nhóm.

– Sự tham gia của HS trong lớp.

– Sự tích cực đặt câu hỏi, trả lời trong phần thảo luận.

HS:

– Nhóm 1: trình bày về đặc điểm: Tính tư liệu.

– Nhóm 2: trình bày về đặc điểm: Tính khoa học kĩ thuật.

– Nhóm 3: trình bày về đặc điểm: Tính nghệ thuật.

Lưu ý:

– Điểm cộng cho phần trình bày chính là mỗi nhóm có phần tư liệu ảnh sưu tầm hoặc do nhóm chụp.

– Đặc điểm của nghệ thuật nhiếp ảnh nên phân tích một số tác phẩm nhiếp ảnh tiêu biểu như:

+ Sử dụng kiến thức trong sách để tìm hiểu những đặc điểm của nghệ thuật nhiếp ảnh qua những tác phẩm này.

+ Tìm hiểu một số nghệ sĩ nhiếp ảnh nổi tiếng (trên thế giới và Việt Nam) với những tác phẩm nhiếp ảnh tiêu biểu.

– Trong phần nhận xét có lồng ghép việc trả lời câu hỏi ở phần này trong SGK.

– Phần thuyết trình của HS có thể gồm các ý, cũng có thể chỉ cần khai thác sâu vào một nội dung (căn cứ điều kiện và cơ sở vật chất của nhà trường).

– Phần nhận xét của GV trên cơ sở bám sát nội dung bài thuyết trình, làm rõ các nguồn trích dẫn và tính xác thực của thông tin (nhất là đối với mốc thời gian). Nhận xét mang tính xây dựng, hướng đến những kĩ năng, cách thức tìm đến, nhận biết tri thức. Tránh những nhận xét mang tính triệt tiêu sự ham thích, tìm hiểu của HS.

GV: căn cứ vào phần trình bày của các nhóm, GV đưa ra kết luận ở từng nội dung và nhấn mạnh đến đặc điểm của nghệ thuật nhiếp ảnh, đó là: không chỉ lưu giữ hình ảnh tư liệu, kỉ niệm với mỗi người mà nhiếp ảnh còn giữ vai trò lưu giữ những sự kiện có tính lịch sử và những khoảnh khắc tuyệt đẹp của thiên nhiên, xã hội theo những phương thức khác nhau: ảnh nghệ thuật – ảnh tư liệu, ảnh nguyên bản – ảnh qua hậu kì,…

(2) Một số thể loại trong nhiếp ảnh

Tổ chức theo hai phương án:

– Phương án 1:

GV giao cho mỗi nhóm, theo hình thức bốc thăm, tìm hiểu và trình bày về một thể loại nhiếp ảnh. Phần trình bày ở mỗi nhóm, ngoài kiến thức liên quan, mỗi nhóm sưu tầm hoặc tập chụp ảnh theo thể loại đó để làm tư liệu minh hoạ.

– Phương án 2:

GV cho mỗi nhóm lựa chọn một thể loại nhiếp ảnh và trình bày trước lớp. Theo đó,

có những thể loại nhiều nhóm chọn như: ảnh chân dung, ảnh phong cảnh,... nhưng GV căn cứ vào tư liệu ảnh liên quan, cũng như căn cứ vào góp ý, bổ sung của các nhóm khác để đánh giá.

GV: căn cứ vào phần trình bày của các nhóm, GV đưa ra kết luận ở từng nội dung và nhấn mạnh đến: mỗi thể loại trong nhiếp ảnh đều mang một ý nghĩa và mục đích khác nhau. Do đó việc xác định mục đích chụp ảnh sẽ giúp cho người chụp lựa chọn đúng thể loại, qua đó có thể đạt được hiệu quả tốt nhất cho mỗi bức hình.

Lưu ý:

Trong phần trình bày, GV lưu ý đến quan điểm riêng của mỗi nhóm bởi điều này thể hiện nhận thức của HS đối với thể loại nhiếp ảnh.

Trong hoạt động Thể hiện, GV cũng có thể cho HS sử dụng phương tiện chụp ảnh để chụp theo một số đặc điểm, thể loại để làm rõ hơn tính chất ở mỗi phần này. GV chưa đánh giá về chất lượng ảnh mà quan tâm đến việc bức ảnh đó có thể hiện được đặc điểm hay đúng thể loại mà HS chụp chưa.

3. Hoạt động 3: Thảo luận

a) Mục tiêu

Gắn kết kiến thức đã học để viết bài luận thể hiện hiểu biết của cá nhân đối với lĩnh vực nhiếp ảnh.

b) Nội dung

GV tổ chức cho HS tìm hiểu mối quan hệ giữa nhiếp ảnh và cuộc sống, trong đó thể hiện được vai trò của loại hình nghệ thuật này trong đời sống.

c) Sản phẩm

Bài luận.

d) Tổ chức thực hiện

GV gợi ý cho HS viết bài luận theo các ý chính như:

– Sự xuất hiện của nhiếp ảnh trong cuộc sống.

– Các hình thức biểu hiện, ứng dụng của nhiếp ảnh.

– Các công việc liên quan đến nhiếp ảnh.

HS sử dụng tài liệu đã tìm hiểu, tra cứu, sưu tầm khi viết bài.

4. Hoạt động 4: Vận dụng

a) Mục tiêu

– HS sử dụng kiến thức về nhiếp ảnh đã học để thực hành và tổ chức chụp ảnh theo thể loại mình yêu thích;

– HS viết được lời bình cho bức ảnh mình đã chụp có chủ đích.

b) Nội dung

– GV hướng dẫn HS tạo dáng khi chụp ảnh.

– HS thực hiện việc tạo dáng trước ống kính và chụp ảnh.

KẾT NỐI TRI THỨC VỚI CUỘC SỐNG

c) Sản phẩm

Bức ảnh theo thể loại mình yêu thích.

d) Tổ chức thực hiện

GV hướng dẫn HS tự tin, tạo dáng trước ống kính.

GV hướng dẫn HS lựa chọn thể loại và tự mình chụp bức ảnh trong không gian lớp/ trường học.

GV trình chiếu một số kiểu tạo dáng khi chụp ảnh và một số bức ảnh chụp cá nhân (sưu tầm trên tạp chí, internet). GV nhấn mạnh đến thay đổi của các hướng, trục trong cơ thể để tạo sự chuyển động, hấp dẫn, tránh tạo những đường trục song song, đều nhau.

HS: mỗi nhóm cử một số HS lên tạo dáng mẫu theo gợi ý. Căn cứ những gợi ý, hai thành viên trong mỗi nhóm sẽ thực hành việc tạo dáng và chụp ảnh (thay vai cho nhau). Mỗi HS lựa chọn ra hai bức ảnh mình thích nhất và viết lời bình của mình về bức ảnh đã chụp.

GV: quan sát và ghi nhận sự tích cực, chủ động của HS trong mỗi phần việc cụ thể (tạo dáng, chụp ảnh).

Khi kết thúc phần chụp ảnh, GV và HS:

– Trưng bày những bức ảnh và lời bình bằng cách dán vào giấy A0, treo xung quanh lớp học.

– Mỗi nhóm cử đại diện giới thiệu về những sản phẩm của các thành viên.

– GV, HS nhận xét, trao đổi về cách tạo dáng cũng như mối quan hệ giữa ảnh chụp và lời bình ở một số sản phẩm.

Lưu ý:

– Phần thực hành chụp ảnh ở phần này chỉ có tính xác định về mục đích (chụp ảnh để làm gì?) và gắn kết đến thể loại nhiếp ảnh nên GV cho HS chụp ảnh theo cách hiểu của mình.

– Những bức ảnh ban đầu của HS sẽ là căn cứ để GV đối chiếu với việc thực hành chụp ảnh ở bài sau, qua đó làm rõ hơn đặc điểm riêng của nghệ thuật nhiếp ảnh. Do đó, khi nhận xét, GV không để cập đến yếu tố kĩ thuật ở những bức ảnh này.

Các thầy cô thân mến!

Mục đích chính ở bài này giúp HS làm quen với nghệ thuật nhiếp ảnh, từ đặc điểm, thể loại và vai trò của nhiếp ảnh đối với cuộc sống một cách khái quát. Tính mở trong bài này chính là nội dung biên soạn trong sách đã định hướng giúp HS yêu thích với loại hình nghệ thuật này chủ động tìm kiếm những thông tin liên quan.

Phần thực hành chụp ảnh ở bài này là theo sự hiểu biết ban đầu của HS về nhiếp ảnh nên nhiều bức hình còn chưa đạt yêu cầu. Tuy nhiên, đây là những dữ liệu để đối sánh khi HS thực hành chụp ảnh ở bài 2 và qua đó HS có những điều chỉnh về cách nghĩ, cũng như kĩ thuật khi chụp ảnh.

BÀI 2: NHỮNG ĐIỀU CẦN BIẾT ĐỂ CHỤP VÀ THƯỞNG THỨC MỘT BỨC ẢNH

(Thời gian thực hiện: 11 tiết)

I MỤC TIÊU

1. Kiến thức

– Vai trò của ánh sáng trong nhiếp ảnh.

– Kĩ thuật cầm máy ảnh, điện thoại khi chụp ảnh.

– Bố cục trong nhiếp ảnh.

– Khoảnh khắc và ý tưởng trong nhiếp ảnh.

– Một số cách thể hiện trong nhiếp ảnh.

2. Năng lực

– Biết được yếu tố ánh sáng tác động để có một bức ảnh đủ sáng, rõ nét.

– Có kĩ năng cầm máy ảnh, điện thoại đúng để lấy được đúng nét.

– Có ý thức ban đầu về xây dựng bố cục trong khuôn hình phù hợp với đối tượng chụp.

– Biết và hiểu được yếu tố khoảnh khắc và ý tưởng cần thiết thể hiện một bức ảnh.

– Vận dụng được kiến thức, kĩ năng đã học để thực hiện chụp ảnh theo nhiều cách khác nhau.

3. Phẩm chất

– Có hiểu biết đúng về một số khái niệm cơ bản của nhiếp ảnh để có tư duy nhiếp ảnh trong thưởng thức tác phẩm nhiếp ảnh hay chụp ảnh.

– Có tình yêu với nghệ thuật nhiếp ảnh một cách đúng đắn khi tự mình chụp được những bức ảnh đúng ý đồ.

II THIẾT BỊ DẠY HỌC VÀ HỌC LIỆU

1. Đối với giáo viên

– SGV.

– Một số ảnh chụp của HS, của nhiếp ảnh gia.

– Máy chiếu (nếu có).

– Máy ảnh (nếu có).

– Điện thoại di động có chức năng chụp ảnh.

2. Đối với học sinh

– Bài thuyết trình.

– Chuẩn bị máy ảnh (nếu có).

– Chuẩn bị điện thoại di động có chức năng chụp ảnh (nếu có).

III TIẾN TRÌNH DẠY HỌC

1. Hoạt động 1: Khám phá

a) Mục tiêu

HS biết được một số yếu tố tác động đến kết quả bức ảnh như: ánh sáng, ý tưởng, bố cục,…

b) Nội dung

GV cho HS quan sát và thực hành chụp ảnh để làm rõ từng yếu tố tác động đến kết quả một bức ảnh.

c) Sản phẩm

Nhận biết và thực hành chụp ảnh làm rõ các yếu tố tác động.

d) Tổ chức thực hiện

(1) Thực hành chụp ảnh theo một số yếu tố tác động đến bức ảnh:

– GV: trình chiếu PowerPoint một số bức ảnh có những yếu tố tác động khác nhau như:

+ *Đủ – thiếu sáng.*

+ *Khuôn hình cân đối và chưa cân đối.*

+ *Rõ – không rõ ý tưởng.*

+ *Đúng – sai nét.*

– Với mỗi ảnh minh hoạ, GV mời HS lên chụp một bức ảnh tương tự để làm rõ yếu tố tác động đến chất lượng bức ảnh.

– GV lưu ý:

+ *Việc đặt điểm đo sáng chưa đúng nên mất chi tiết ở vùng tối và sáng.*

+ *Việc đặt điểm đo sáng đúng nên rõ chi tiết ở vùng tối và sáng.*

– GV gợi ý tổ chức thực hành:

+ *Tổ chức trong lớp: GV căng phông và đặt một lọ hoa/ một đĩa quả để HS thực hành chụp ngay sau mỗi ví dụ minh hoạ ở từng trường hợp.*

+ *Tổ chức ngoài lớp: GV cho HS xuống sân/ vườn trường và chụp ảnh sau khi đã giới thiệu một số yếu tố tác động đến chất lượng bức ảnh.*

– HS: mỗi nhóm chuyển file ảnh vào máy tính để GV trình chiếu và HS nhận xét về kết quả thực hành chụp ảnh.

– GV: quan sát việc tham gia hoạt động học trên lớp của HS:

+ Ảnh chụp có thể hiện đúng minh chứng về yếu tố tác động đến bức ảnh.

+ Việc lấy nét, đặt điểm đo sáng có phù hợp với bức hình theo đúng ý đồ (muốn bức ảnh sáng hay tối).

– Sự tích cực đặt câu hỏi, trả lời trong phần nhận xét.

(2) So sánh, đối chiếu với kết quả chụp ảnh ở bài 1:

– GV trình chiếu kết quả chụp ảnh ở hoạt động Vận dụng, bài 1 và đặt câu hỏi trong SGK.

– HS căn cứ vào kiến thức đã học để trả lời.

Căn cứ ý kiến của HS, GV chốt ý: có nhiều yếu tố tác động đến chất lượng một bức ảnh như: ánh sáng (đặt điểm đo sáng hoặc chỉnh sáng trong thiết bị chụp hình); bố cục (sắp xếp các chủ thể hài hoà hay phù hợp với ý tưởng) và cơ bản là phải nét để tạo sự nổi bật của chủ thể bức ảnh. Đây là những nội dung sẽ được làm rõ trong Hoạt động 2: Nhận biết.

2. Hoạt động 2: Nhận biết

a) Mục tiêu

Làm rõ hơn các yếu tố tác động đến bức ảnh như: cầm thiết bị chụp ảnh đúng cách; bố cục; khoảnh khắc; ý tưởng; cách thể hiện.

b) Nội dung

GV tổ chức cho HS thực hành chụp ảnh theo các nội dung: cầm thiết bị chụp ảnh đúng cách; bố cục; khoảnh khắc; ý tưởng; cách thể hiện.

c) Sản phẩm

Ảnh chụp thể hiện được các yêu cầu cơ bản về: bố cục, khoảnh khắc, ý tưởng, cách thể hiện.

d) Tổ chức thực hiện

(1) Kĩ thuật cầm thiết bị khi chụp ảnh:

GV: giới thiệu về sự cần thiết của việc cầm thiết bị chụp hình đúng cách qua nội dung, hình minh hoạ trong SGK.

Căn cứ vào số HS mà tất cả hoặc mỗi nhóm cử đại diện lên thực hành việc cầm thiết bị chụp hình theo nhiều góc chụp. GV lưu ý:

– Để tránh rung khi chụp, việc cầm thiết bị phải chắc chắn, nên có một điểm tì để không bị rung, lắc khi chụp.

– Không vừa di chuyển vừa chụp.

– Để chụp đối tượng chuyển động thì cần có thiết bị chuyên dụng như máy ảnh và cài đặt chế độ phù hợp, để đảm bảo độ rõ, nét của đối tượng cần chụp.

(2) Ánh sáng trong nhiếp ảnh:

GV: giới thiệu 3 hướng đi cơ bản của ánh sáng là: Chính diện – Xiên – Ngược sáng.

Trong đó nhấn mạnh đến đặc điểm ở mỗi bức ảnh có nguồn sáng khác nhau:

– Bức ảnh có ánh sáng chính diện: màu sắc của chủ thể đều, nhưng thiếu vùng tối tương phản nên bức ảnh ít có chiều sâu.

– Bức ảnh có ánh sáng xiên: chủ thể được làm nổi bật bởi ánh sáng tác động một bên làm nổi khối, tạo chiều sâu hơn.

– Bức ảnh ngược sáng: do ánh sáng ở phía sau nên bức ảnh có những ven sáng sau chủ thể tạo sự hấp dẫn. Tuy nhiên, khi chụp ngược sáng, chính diện chủ thể thường bị tối nên mất chi tiết. Để thể hiện chi tiết phần tối, người chụp có thể dùng kĩ thuật HDR, hoặc chế độ chụp HDR có sẵn trên điện thoại, để chụp hiệu quả trong hoàn cảnh ngược sáng.

(3) Bố cục trong nhiếp ảnh:

– GV: giới thiệu về khái niệm bố cục trong nhiếp ảnh trong SGK.

Trong mỗi bức ảnh minh hoạ, GV yêu cầu HS phân tích trực tiếp trên ảnh những yếu tố tác động đến bố cục, những HS khác cho ý kiến bổ sung.

– GV yêu cầu HS hoặc nhóm HS thực hành chụp ảnh để thể hiện một số dạng bố cục thường gặp trong nhiếp ảnh theo hai phương án:

+ Phương án 1:

HS/ nhóm HS lựa chọn dạng bố cục có những yếu tố phù hợp/ yêu thích để chụp.

+ Phương án 2:

GV cho HS/ nhóm HS bốc thăm để lựa chọn dạng bố cục để chụp.

Kết thúc phần thực hành, HS/ nhóm HS gửi ảnh cho GV.

– GV trình chiếu một số bức ảnh tiêu biểu:

+ Có khuôn hình đẹp, rõ, nét chủ thể.

+ Khuôn hình chưa đẹp, chủ thể chưa rõ, chưa nét.

Để phân tích và HS rút ra những kinh nghiệm/ lưu ý cần thiết khi chụp ảnh.

– Các nội dung: Khoảnh khắc trong nhiếp ảnh. Ý tưởng trong nhiếp ảnh. Một số cách thể hiện bài trong nhiếp ảnh. GV căn cứ tình hình thực tế:

+ Sĩ số HS trong lớp.

+ Phương tiện chụp ảnh.

+ Không gian tổ chức.

Để tiến hành cho HS thực hành chụp ảnh trên những định hướng của nội dung biên soạn ở các phần này tương tự như cách tổ chức ở phần *Bố cục trong nhiếp ảnh.*

– Trên cơ sở kết quả thực hành của HS, GV chốt ý:

+ Có nhiều yếu tố tác động đến bố cục nhưng đây chỉ là những gợi ý, giúp chúng ta hình thành một tư duy nhiếp ảnh, cũng như có được một khuôn hình đẹp.

+ Trong thực tế, nhiều khoảnh khắc diễn ra rất nhanh và để nắm bắt kịp sẽ rất khó có thể tạo được một bố cục theo đúng ý đồ.

+ Nhiều nghệ sĩ nhiếp ảnh sáng tạo những bức ảnh chủ động phá thế bố cục thông thường để tạo những góc nhìn độc đáo, khác lạ mà vẫn đảm bảo các nguyên lí thị giác.

+ Một số bức ảnh có ý tưởng rõ ràng với cách thể hiện bài gián tiếp cũng là những cách tạo nên một bức ảnh phù hợp. Vấn đề lựa chọn bố cục, ý tưởng, nắm bắt khoảnh khắc, cách thể hiện bài nào là phụ thuộc kĩ thuật, khả năng quan sát, tư duy nhiếp ảnh mà mỗi chúng ta cần tích luỹ trong một quá trình, thậm chí là kinh nghiệm để chụp từng thể loại nhiếp ảnh.

+ Một bức ảnh "đẹp" được đánh giá trên nhiều tiêu chí như: ánh sáng, ý tưởng, cảm xúc, nội dung, kĩ thuật thực hiện,... Trong nhiếp ảnh phổ thông thì chúng ta quan tâm nhiều đến một bức ảnh "đúng", đó là thể hiện được đặc điểm riêng của nhiếp ảnh, cũng như: đúng sáng – rõ nét – có nội dung – khuôn hình cân đối.

+ Ngày nay, có rất nhiều phần mềm giúp những bức ảnh được hiệu quả hơn, do đó, trong một số trường hợp, chúng ta sẽ sử dụng các hình thức hậu kì, sử dụng phần mềm hỗ trợ để có được một bức ảnh theo đúng ý đồ.

3. Hoạt động 3: Thảo luận

a) Mục tiêu

Củng cố kiến thức về một số yếu tố tác động đến một bức ảnh.

b) Nội dung

GV tổ chức cho HS trao đổi theo một số nội dung trong SGK.

c) Sản phẩm

Củng cố nhận biết về một số yếu tố tác động đến một bức ảnh.

d) Tổ chức thực hiện

Để trao đổi tốt về nội dung ở hoạt động này, GV giao mỗi nhóm chuẩn bị theo một số gợi ý trong từng nội dung thảo luận như:

(1) Ánh sáng trong nhiếp ảnh:

– Ánh sáng có vai trò thế nào trong một bức ảnh?

– Chủ động ánh sáng trong nhiếp ảnh được hiểu như thế nào?

– Hãy sưu tầm mười bức ảnh mà nhiếp ảnh gia chủ động làm nổi bật yếu tố ánh sáng.

(2) Bố cục trong nhiếp ảnh:

– Bố cục có vai trò thế nào trong một bức ảnh?

– Chủ động về bố cục trong nhiếp ảnh được hiểu như thế nào?

– Hãy sưu tầm mười bức ảnh mà nhiếp ảnh gia chủ động tạo nên những khuôn hình ấn tượng.

(3) Ý tưởng trong nhiếp ảnh:

– Ý tưởng có vai trò thế nào trong một bức ảnh?

– Chủ động về ý tưởng trong nhiếp ảnh được hiểu như thế nào?

– Hãy sưu tầm mười bức ảnh có ý tưởng độc đáo mà nhóm yêu thích.

4. Hoạt động 4: Vận dụng

a) Mục tiêu

HS sử dụng kiến thức về nhiếp ảnh đã học để thực hành thể hiện một số chủ đề: Mưu sinh; Tốc độ; Nhịp điệu; Bóng đổ.

b) Nội dung

– GV hướng dẫn HS thực hành chụp ảnh theo chủ đề.

– HS viết được lời bình cho bức ảnh mình đã chụp.

c) Sản phẩm

Bức ảnh theo chủ đề.

d) Tổ chức thực hiện

GV chia lớp thành 2 nhóm thực hành:

– Nhóm 1: đi tìm những khoảnh khắc trong khuôn viên nhà trường thể hiện về từng chủ đề và chụp. Trong nhóm này, mỗi thành viên lựa chọn chủ đề mình yêu thích để chụp.

– Nhóm 2: chủ động sắp đặt mẫu, vật theo chủ đề và chụp.

Kết thúc phần thực hành, GV dành thời gian cho HS viết lời bình ở bức ảnh mình chụp.

GV trình chiếu những bức ảnh chụp của 2 nhóm và mời một số HS lên phân tích một số bức ảnh.

Căn cứ vào kết quả ảnh chụp của HS, GV nhận xét theo một số nội dung sau:

– Trong một số chủ đề, việc dựng mẫu để chụp có hiệu quả hơn, giúp làm rõ ý tưởng và chủ động xây dựng bố cục.

KẾT NỐI TRI THỨC VỚI CUỘC SỐNG

– Một số chủ đề sử dụng cách thể hiện gián tiếp hiệu quả hơn. Tuy nhiên, phần thuyết minh (viết lời bình) cần thể hiện rõ để người xem có thể hiểu đúng về ý đồ, nội dung của bức ảnh.

– Cảm nhận về bức ảnh của mỗi cá nhân là khác nhau, phụ thuộc vào nhiều yếu tố như: Kinh nghiệm, vốn sống, ý tưởng, kĩ thuật thể hiện, góc ảnh,… nên khi thưởng thức, nhận xét một bức ảnh ở đây nên theo một số câu hỏi sau:

+ Bức ảnh có nội dung không? Nội dung có bám sát chủ đề không?

+ Góc ảnh thế nào? Theo hình thức nào?

+ Khuôn hình có cân đối không?

+ Chủ thể bức ảnh có rõ nét, màu sắc trong bức ảnh có hài hoà không?

– Khi chụp ảnh cần nắm được một số lưu ý về quyền riêng tư cá nhân để không vi phạm.

Quyền của cá nhân đối với hình ảnh, Điều 32 BLDS năm 2015 quy định:

1. Cá nhân có quyền đối với hình ảnh của mình.

Việc sử dụng hình ảnh của cá nhân phải được người đó đồng ý.

Việc sử dụng hình ảnh của người khác vì mục đích thương mại thì phải trả thù lao cho người có hình ảnh, trừ trường hợp các bên có thoả thuận khác.

2. Việc sử dụng hình ảnh trong trường hợp sau đây không cần có sự đồng ý của người có hình ảnh hoặc người đại diện theo pháp luật của họ:

a) Hình ảnh được sử dụng vì lợi ích quốc gia, dân tộc, lợi ích công cộng;

b) Hình ảnh được sử dụng từ các hoạt động công cộng, bao gồm hội nghị, hội thảo, hoạt động thi đấu thể thao, biểu diễn nghệ thuật và hoạt động công cộng khác mà không làm tổn hại đến danh dự, nhân phẩm, uy tín của người có hình ảnh.

3. Việc sử dụng hình ảnh mà vi phạm quy định tại Điều này thì người có hình ảnh có quyền yêu cầu Toà án ra quyết định buộc người vi phạm, cơ quan, tổ chức, cá nhân có liên quan phải thu hồi, tiêu huỷ, chấm dứt việc sử dụng hình ảnh, bồi thường thiệt hại và áp dụng các biện pháp xử lí khác theo quy định của pháp luật.

BÀI 1: NGHỆ THUẬT KIẾN TRÚC

(Thời gian thực hiện: 8 tiết)

I MỤC TIÊU

1. Kiến thức

– Giới thiệu nghệ thuật kiến trúc.

– Giới thiệu một số công trình kiến trúc tiêu biểu trên thế giới.

– Các yếu tố cấu thành nên kiến trúc.

– Các thể loại công trình kiến trúc.

2. Năng lực

– Biết được khái quát về kiến trúc và các công việc của lĩnh vực kiến trúc.

– Nhận biết được các loại hình công trình kiến trúc.

– Nhận biết được vai trò và ý nghĩa của kiến trúc trong cuộc sống.

– Bước đầu biết cách mô phỏng công trình kiến trúc bằng bản vẽ và mô hình.

3. Phẩm chất

Có hiểu biết ban đầu về nghệ thuật kiến trúc từ đó hình thành tình cảm đối với loại hình nghệ thuật này.

II THIẾT BỊ DẠY HỌC VÀ HỌC LIỆU

1. Đối với giáo viên

– SGV.

– Một số ảnh công trình kiến trúc.

– Máy chiếu (nếu có).

2. Đối với học sinh

– SGK.

– Bài thuyết trình.

– Ảnh tư liệu về tác phẩm/ công trình kiến trúc đã sưu tầm.

III TIẾN TRÌNH DẠY HỌC

1. Hoạt động 1: Khám phá

a) Mục tiêu

HS biết được nghệ thuật kiến trúc ra đời nhằm mục đích gì, bao gồm những công việc nào.

b) Nội dung

GV tổ chức cho HS tìm hiểu và thuyết trình nội dung "Khái lược về nghệ thuật kiến trúc".

c) Sản phẩm

Bài thuyết trình có ảnh minh hoạ.

d) Tổ chức thực hiện

GV: khởi động máy chiếu (hoặc giá treo giấy A0). Lựa chọn (phân công) nhóm lên trình bày.

HS: nộp báo cáo phân công nhiệm vụ của các thành viên trong nhóm.

GV: quan sát việc tham gia hoạt động học trên lớp của HS:

– Chuẩn bị bài thuyết trình của nhóm.

– Sự tham gia của mỗi thành viên trong nhóm.

– Sự tham gia của HS trong lớp.

– Tích cực đặt câu hỏi, trả lời trong phần thảo luận.

HS: trình bày về nội dung "Khái lược về nghệ thuật kiến trúc".

Lưu ý:

– Việc trình bày có phần tư liệu ảnh sưu tầm của nhóm để minh hoạ cho nội dung trình bày.

– Một số gợi ý trong triển khai nội dung bài thuyết trình: Khái lược về nghệ thuật kiến trúc.

+ *Nghệ thuật kiến trúc ra đời nhằm mục đích gì?*

+ *Các hoạt động của nghề kiến trúc?*

+ *Sưu tầm và mô tả về một số công trình kiến trúc nổi tiếng ở Việt Nam và trên thế giới.*

Nhiệm vụ này HS thực hiện theo nhóm.

– GV: căn cứ vào phần trình bày của HS, GV đưa ra kết luận nội dung chính.

Lưu ý:

– Vì là phần giới thiệu nên GV không đánh giá đúng/ sai trong ý kiến trình bày của HS. Những ý kiến của HS sẽ là căn cứ để GV chốt ý ở Hoạt động 2: Nhận biết.

– Trong phần nhận xét có lồng ghép việc trả lời câu hỏi ở phần này trong SGK.

2. Hoạt động 2: Nhận biết

a) Mục tiêu

HS biết được:

– Các yếu tố cấu thành nên một công trình kiến trúc.

– Một số thể loại công trình kiến trúc.

b) Nội dung

GV tổ chức cho HS tìm hiểu và thuyết trình về "Các yếu tố cấu thành nên kiến trúc" và "Các thể loại công trình kiến trúc".

c) Sản phẩm

Bài thuyết trình và ảnh minh hoạ.

d) Tổ chức thực hiện

GV: tổ chức cho HS trình bày phần chuẩn bị về nội dung liên quan đến:

– Các yếu tố cấu thành nên kiến trúc.

– Các thể loại công trình kiến trúc.

HS: nộp báo cáo phân công nhiệm vụ của các thành viên trong nhóm.

GV: quan sát việc tham gia hoạt động học trên lớp của HS:

– Chuẩn bị bài thuyết trình của nhóm.

– Sự tham gia của mỗi thành viên trong nhóm.

– Sự tham gia của HS trong lớp.

– Sự tích cực đặt câu hỏi, trả lời trong phần thảo luận.

HS:

– Trình bày về nội dung "*Các yếu tố cấu thành nên kiến trúc*".

– Trình bày về nội dung "*Các thể loại công trình kiến trúc*".

Lưu ý:

– Việc trình bày có phần tư liệu ảnh sưu tầm của nhóm.

Một số gợi ý trong triển khai nội dung bài thuyết trình: "*Các yếu tố cấu thành nên kiến trúc*":

+ Các công trình kiến trúc đáp ứng những nhu cầu vật chất của con người thông qua yếu tố nào? Nêu ví dụ minh hoạ.

+ Các công trình kiến trúc đáp ứng những nhu cầu về tinh thần của con người thông qua yếu tố nào? Nêu ví dụ minh hoạ.

+ Để đảm bảo cho việc che chở cho con người một cách an toàn, kiến trúc cần có yếu tố nào? Nêu ví dụ minh hoạ.

– Một số gợi ý trong triển khai nội dung bài thuyết trình: "*Các thể loại công trình kiến trúc*":

+ Theo mục đích để ở, có loại công trình nào?

+ Theo mục đích phục vụ sinh hoạt cộng đồng, có những loại công trình nào? Nêu ví dụ minh hoạ.

+ Theo mục đích phục vụ sản xuất công nghiệp có những loại công trình nào? Nêu ví dụ minh hoạ.

+ Theo mục đích phục vụ sản xuất nông nghiệp có những loại công trình nào? Nêu ví dụ minh hoạ.

+ Theo mục đích kết nối, đi lại, có những loại công trình nào? Nêu ví dụ minh hoạ.

+ Theo mục đích phục vụ quốc phòng – an ninh, có những loại công trình nào?

+ Các cơ sở hạ tầng kĩ thuật, có những loại công trình nào? Nêu ví dụ minh hoạ. Nhiệm vụ này HS thực hiện theo nhóm.

GV: căn cứ vào phần trình bày của các nhóm, GV đưa ra kết luận nội dung chính.

Lưu ý:

– Phần nhận xét của GV trên cơ sở bám sát nội dung bài thuyết trình, xác thực thông tin. Nhận xét mang tính xây dựng, hướng đến những kĩ năng, cách thức tìm đến, nhận biết tri thức. Tránh những nhận xét mang tính triệt tiêu sự ham thích, tìm hiểu của HS.

– Trong phần nhận xét có lồng ghép việc trả lời câu hỏi ở phần này trong SGK.

3. Hoạt động 3: Thảo luận

a) Mục tiêu

Biết được vai trò và ý nghĩa của nghệ thuật kiến trúc trong đời sống.

b) Nội dung

GV hướng dẫn HS tìm hiểu được vai trò và ý nghĩa của nghệ thuật kiến trúc trong cuộc sống, thông qua việc thảo luận trên lớp và viết bài luận.

c) Sản phẩm

Bài luận.

c) Tổ chức thực hiện

GV gợi ý cho HS thảo luận trên lớp theo các ý chính như:

– Sự xuất hiện của kiến trúc trong cuộc sống nhằm giải quyết những vấn đề gì? Lấy ví dụ các công trình tiêu biểu qua các thời kì và mô tả chức năng của công trình đó.

– Ngoài các chức năng sử dụng, công trình kiến trúc đó còn có những giá trị nào khác?

HS sử dụng tài liệu đã tìm hiểu, tra cứu, sưu tầm khi viết bài ở nhà.

4. Hoạt động 4: Vận dụng

a) Mục tiêu

– HS sưu tầm về một công trình kiến trúc nổi tiếng ở Việt Nam và trên thế giới theo định hướng trong SGK, trang 10.

KẾT NỐI TRI THỨC VỚI CUỘC SỐNG

b) Nội dung

HS lựa chọn một công trình mình yêu thích và thuyết trình theo định hướng trong SGK, trang 10.

c) Sản phẩm

Bài thuyết trình.

d) Tổ chức thực hiện

– GV hướng dẫn HS sưu tầm công trình kiến trúc nổi tiếng và tìm hiểu các thông tin liên quan.

– GV lựa chọn những công trình kiến trúc tiêu biểu do HS sưu tầm và nhấn mạnh đến các yếu tố sau:

+ *Bối cảnh ra đời của công trình.*

+ *Chức năng công trình.*

+ *Mô tả hình thức của công trình.*

+ *Các giá trị thẩm mĩ của công trình.*

Lưu ý:

– GV không đánh giá đúng/ sai với phần trình bày liên quan đến thưởng thức mĩ thuật của HS.

– Trong quá trình thực hành ghi lại những khó khăn hoặc điều chưa hiểu để trao đổi trong các nội dung tiếp theo.

– Việc thực hành này không đánh giá về năng lực mà nhằm mục đích để HS bộc lộ những vấn đề trong việc "mô phỏng ý tưởng kiến trúc" sẽ gặp phải, từ đó sẽ làm rõ trong các nội dung ở các bài tiếp theo.

– Nhiệm vụ này HS thực hiện cá nhân.

Các thầy cô thân mến!

Mục đích chính ở bài học này giúp HS làm quen với nghệ thuật kiến trúc, từ các công trình tiêu biểu ở mỗi thời kì, đặc điểm, thể loại và vai trò của kiến trúc đối với cuộc sống. Điều này giúp HS có được sự hiểu biết ban đầu và quan tâm đúng mức với nghệ thuật kiến trúc. Nội dung biên soạn trong sách cũng định hướng giúp HS chủ động tìm kiếm những thông tin liên quan qua những câu hỏi/ câu lệnh sau mỗi phần lí thuyết.

Phần thực hành sáng tạo ở bài học này là theo sự hiểu biết ban đầu của HS về kiến trúc nên cách thức tìm ý và phương thức thể hiện còn chưa đạt yêu cầu. Tuy nhiên, đây là những dữ liệu để đối sánh khi HS thực hành thiết kế ở bài học sau.

BÀI 2: CÔNG TRÌNH KIẾN TRÚC

(Thời gian thực hiện: 8 tiết)

I MỤC TIÊU

1. Kiến thức

– Khái niệm và cách phân loại không gian kiến trúc.

– Ngôn ngữ tạo hình công trình kiến trúc.

– Các bộ phận cơ bản của một công trình kiến trúc.

– Quy trình thiết kế một công trình kiến trúc và cách thức thể hiện bằng bản vẽ và mô hình.

2. Năng lực

– Biết cách vận dụng một số kĩ năng tạo hình cơ bản để thiết kế một công trình kiến trúc.

– Biết thể hiện ý tưởng sáng tạo của mình bằng bản vẽ và mô hình. Qua đó hình thành kĩ năng diễn hoạ và cách thức làm mô hình.

– Nhận xét, đánh giá được thẩm mĩ kiến trúc.

3. Phẩm chất

– Có niềm yêu thích và cảm thụ được vẻ đẹp của kiến trúc.

– Tư duy logic, sáng tạo trong vận dụng giải quyết vấn đề.

II THIẾT BỊ DẠY HỌC VÀ HỌC LIỆU

1. Đối với giáo viên

– SGV.

– Ảnh của một số công trình kiến trúc (ảnh thực tế, bản vẽ, mô hình của một số công trình kiến trúc).

2. Đối với học sinh

– Bài thuyết trình.

– Hình ảnh công trình yêu thích để mô phỏng lại.

– Bút, giấy, thước phục vụ cho việc mô phỏng công trình bằng bản vẽ.

– Dụng cụ, vật liệu làm mô hình (ưu tiên vật liệu có sẵn, vật liệu tái chế).

III TIẾN TRÌNH DẠY HỌC

1. Hoạt động 1: Khám phá

a) Mục tiêu

HS biết được khái niệm và cách phân loại không gian kiến trúc.

b) Nội dung

GV tổ chức cho HS tìm hiểu và thuyết trình về nội dung "Không gian kiến trúc".

c) Sản phẩm

Bài thuyết trình có ví dụ minh hoạ.

d) Tổ chức thực hiện

GV: khởi động máy chiếu (hoặc giá treo giấy A0). Lựa chọn nhóm lên trình bày.

HS: nộp báo cáo phân công nhiệm vụ của các thành viên trong nhóm.

GV: quan sát việc tham gia hoạt động học trên lớp của HS:

– Chuẩn bị bài thuyết trình của mỗi nhóm.

– Sự tham gia của mỗi thành viên trong nhóm.

– Sự tham gia của HS trong lớp.

– Sự tích cực đặt câu hỏi, trả lời trong phần thảo luận.

HS: trình bày về nội dung *"Không gian kiến trúc"*.

Lưu ý:

– Một số gợi ý trong triển khai nội dung bài thuyết trình "Không gian kiến trúc":

+ *Em hiểu thế nào là không gian kiến trúc?*

+ *Không gian kiến trúc được phân loại như thế nào? Lấy ví dụ minh hoạ?*

+ *Yếu tố nào được coi là quan trọng nhất trong một không gian kiến trúc?*

– Việc trình bày có phần tư liệu ảnh sưu tầm của nhóm.

– Nhiệm vụ này HS thực hiện theo nhóm.

GV: căn cứ vào phần trình bày của HS, GV đưa ra kết luận ở từng nội dung.

Lưu ý:

– Phần nhận xét của GV trên cơ sở bám sát nội dung bài thuyết trình, xác thực thông tin. Nhận xét mang tính xây dựng, hướng đến những kĩ năng, cách thức tìm đến, nhận biết tri thức. Tránh những nhận xét mang tính triệt tiêu sự ham thích, tìm hiểu của HS.

– Trong phần nhận xét có lồng ghép việc trả lời câu hỏi ở phần này trong SGK.

2. Hoạt động 2: Nhận biết

a) Mục tiêu

HS biết được:

– Ngôn ngữ tạo hình của nghệ thuật kiến trúc.

– Các phương pháp thể hiện ý tưởng kiến trúc.

b) Nội dung

GV tổ chức cho HS tìm hiểu về: "Ngôn ngữ tạo hình của nghệ thuật kiến trúc" và "Các phương pháp thể hiện ý tưởng kiến trúc" thông qua các hoạt động thuyết trình và thực hành trên lớp.

c) Sản phẩm

– Bài thuyết trình.

– Bản vẽ và mô hình mô phỏng một công trình kiến trúc.

d) Tổ chức thực hiện

– GV: tổ chức cho HS trình bày thực hành mô phỏng lại một công trình kiến trúc bằng bản vẽ và mô hình.

– HS: chuẩn bị tư liệu ảnh, bản vẽ của công trình kiến trúc mình thích để mô phỏng.

– GV cho HS tìm hiểu về các ngôn ngữ tạo hình một công trình kiến trúc trong SGK.

– GV cho HS tìm hiểu về các bộ phận cơ bản của công trình kiến trúc trong SGK. GV cho HS tìm hiểu về nội dung bản vẽ cần thể hiện và các bước làm mô hình mô phỏng công trình kiến trúc trong SGK.

– GV hướng dẫn HS quan sát ảnh công trình kiến trúc thực tế để nắm bắt được các hình khối, đường nét và các bộ phận của công trình đó trước khi thực hiện mô phỏng.

– GV để HS thực hiện làm mô hình trước, rồi hướng dẫn HS quan sát mô hình đó theo các hướng (trước – sau, trái – phải, trên – dưới, góc nghiêng). Lấy đó làm căn cứ để vẽ lại thành các bản vẽ: mặt bằng, mặt đứng bên, phối cảnh.

– Trong quá trình HS thực hiện sản phẩm, GV quan sát, hỗ trợ giải đáp về kĩ thuật đối với từng trường hợp nhưng không can thiệp hay thực hiện thay HS.

HS: thực hiện mô phỏng lại công trình có sân vườn bằng bản vẽ và mô hình.

Lưu ý:

– Ưu tiên vật liệu có sẵn, vật liệu tự nhiên, vật liệu tái chế trong thực hành làm mô hình mô phỏng.

– HS thực hiện nhiệm vụ này theo cá nhân.

3. Hoạt động 3: Thảo luận

a) Mục tiêu

Củng cố lại kiến thức về công trình kiến trúc.

b) Nội dung

Lấy ví dụ về một hoặc hai công trình kiến trúc em yêu thích (nên sử dụng phần tư liệu hình ảnh của bài thực hành ở trên), trao đổi về những nội dung sau:

– Chức năng của công trình là gì? Bao gồm những không gian nào?

– Công trình được tạo hình bởi những ngôn ngữ hình khối, đường nét, vật liệu gì?

– Hình thức công trình có phù hợp với các yêu cầu của người sử dụng, điều kiện khí hậu và môi trường cảnh quan không?

– Để công trình đáp ứng tốt hơn các nhu cầu thực tế, em hãy đưa ra các ý tưởng điều chỉnh, cải tạo công trình ?

c) Sản phẩm

Bài luận.

d) Tổ chức thực hiện

– GV gợi ý cho HS trong quá trình thảo luận trên lớp.

– HS sử dụng tài liệu đã tìm hiểu, tra cứu, sưu tầm khi viết bài ở nhà.

4. Hoạt động 4: Vận dụng

a) Mục tiêu

– HS vận dụng được các kiến thức đã học để thiết kế một công trình kiến trúc.

– HS biết cách thể hiện ý tưởng thiết kế của mình bằng bản vẽ và mô hình "ngôi nhà mơ ước", ưu tiên sử dụng các vật liệu tái chế.

b) Nội dung

HS thiết kế "ngôi nhà em mơ ước" và thể hiện ý tưởng của mình bằng bản vẽ và mô hình.

c) Sản phẩm

– Bài thuyết trình ý tưởng.

– Bản vẽ và mô hình mô phỏng ý tưởng.

d) Tổ chức thực hiện

GV hướng dẫn HS tìm hiểu về nội dung "*Quá trình thiết kế một công trình kiến trúc*" trong SGK.

GV hướng dẫn HS xác định nhiệm vụ thiết kế công trình "ngôi nhà em mơ ước". Gợi ý bằng các câu hỏi như:

– Ngôi nhà em định đặt ở đâu, đặc điểm địa hình, khí hậu nơi đó như thế nào?

– Em muốn công trình có những không gian chức năng gì?

– Kiểu nhà ở em thích là gì? (kiểu hiện đại, kiểu truyền thống,…) Công trình có sân vườn hay không?

– Nếu có sân vườn thì em muốn nó có những thành phần nào? (loại cây/ hoa, hòn non bộ, bể bơi, ghế nghỉ, đèn chiếu sáng,…)

GV gợi ý cho HS tạo hình công trình kiến trúc từ những đường nét, hình khối cơ bản cũng như ứng dụng nghệ thuật điêu khắc và hội hoạ trong việc trang trí công trình.

HS tiến hành thiết kế công trình.

Lưu ý:

– HS thực hiện nội dung này theo nhóm. Số lượng HS mỗi nhóm được chia tuỳ vào thời gian và điều kiện học tập.

– HS nên thực hiện bài thực hành này theo trình tự: phác thảo ý tưởng phối cảnh cho công trình → làm mô hình → quan sát mô hình và vẽ các bản vẽ hình chiếu công trình.

Khi kết thúc phần thiết kế kiến trúc, GV và HS:

– Trưng bày các sản phẩm mô hình bản vẽ của mình.

– Mỗi nhóm HS cử người đại diện giới thiệu sản phẩm của mình.

– GV, HS nhận xét, trao đổi về ý tưởng hình thức và chức năng của công trình.

Các thầy cô thân mến!

Căn cứ vào điều kiện của nhà trường và thời gian tổ chức, GV điều chỉnh kế hoạch dạy học ở bài này sao cho phù hợp và cần đáp ứng được:

– HS được thực hành và tạo ra sản phẩm.

– Trên cơ sở sản phẩm kiến trúc đã làm, HS nhận diện được công việc sáng tác kiến trúc cũng như cách thức thể hiện.

– Ứng dụng được các ngôn ngữ tạo hình và vật liệu trong sáng tạo kiến trúc ở mức độ đơn giản.

Đây là những kiến thức, kĩ năng cần thiết để giúp HS có những hiểu biết khái quát nhất về nghệ thuật kiến trúc.

KẾT NỐI TRI THỨC VỚI CUỘC SỐNG

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: ĐINH THANH LIÊM – NGUYỄN VĂN NGUYÊN
Biên tập mĩ thuật: ĐINH THANH LIÊM
Thiết kế sách: NGUYỄN HỒNG SƠN
Trình bày bìa: NGUYỄN BÍCH LA
Sửa bản in: NGUYỄN DUY LONG – VŨ THANH TÂM
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 10 (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: 978-604-0-.....



HUÂN CHƯƠNG HỒ CHÍ MINH

BỘ SÁCH GIÁO VIÊN LỚP 10 – KẾT NỐI TRI THỨC VỚI CUỘC SỐNG

1. Ngữ văn 10, tập một – SGV
2. Ngữ văn 10, tập hai – SGV
3. Chuyên đề học tập Ngữ văn 10 – SGV
4. Toán 10 – SGV
5. Chuyên đề học tập Toán 10 – SGV
6. Lịch sử 10 – SGV
7. Chuyên đề học tập Lịch sử 10 – SGV
8. Địa lí 10 – SGV
9. Chuyên đề học tập Địa lí 10 – SGV
10. Giáo dục Kinh tế và Pháp luật 10 – SGV
11. Chuyên đề học tập Giáo dục Kinh tế và Pháp luật 10 – SGV
12. Vật lí 10 – SGV
13. Chuyên đề học tập Vật lí 10 – SGV
14. Hoá học 10 – SGV
15. Chuyên đề học tập Hoá học 10 – SGV
16. Sinh học 10 – SGV
17. Chuyên đề học tập Sinh học 10 – SGV
18. Công nghệ 10 – Thiết kế và Công nghệ – SGV
19. Chuyên đề học tập Công nghệ 10 – Thiết kế và Công nghệ – SGV
20. Công nghệ 10 – Công nghệ trồng trọt – SGV
21. Chuyên đề học tập Công nghệ 10 – Công nghệ trồng trọt – SGV
22. Tin học 10 – SGV
23. Chuyên đề học tập Tin học 10 – Tin học ứng dụng – SGV
24. Chuyên đề học tập Tin học 10 – Khoa học máy tính – SGV
25. Mĩ thuật 10 – SGV
26. Chuyên đề học tập Mĩ thuật 10 – SGV
27. Âm nhạc 10 – SGV
28. Chuyên đề học tập Âm nhạc 10 – SGV
29. Hoạt động trải nghiệm, hướng nghiệp 10 – SGV
30. Giáo dục thể chất 10 – Bóng chuyền – SGV
31. Giáo dục thể chất 10 – Bóng đá – SGV
32. Giáo dục thể chất 10 – Cầu lông – SGV
33. Giáo dục thể chất 10 – Bóng rổ – SGV
34. Giáo dục quốc phòng và an ninh 10 – SGV
35. Tiếng Anh 10 – Global Success – SGV

Website: https://www.nxbgd.vn

KẾT NỐI TRI THỨC VỚI CUỘC SỐNG