

CHỦ ĐỀ 1: XÂY DỰNG Ý TƯỞNG TRONG SÁNG TÁC MĨ THUẬT**BÀI 1: MỘT SỐ THỂ LOẠI MĨ THUẬT**

Môn học/Hoạt động giáo dục: **Mỹ thuật**; lớp: **6**

Thời gian thực hiện: 2 tiết

I. MỤC TIÊU**1. Kiến thức**

- Đặc điểm cơ bản của Mỹ thuật tạo hình và mỹ thuật ứng dụng thông qua tìm hiểu một số tác phẩm, SPMT.
- Một số kĩ năng tạo hình trong lĩnh vực Mỹ thuật.

2. Năng lực

Sau bài học, HS sẽ:

- Nhận biết được một số đặc điểm cơ bản của Mỹ thuật tạo hình và Mỹ thuật ứng dụng thông qua tìm hiểu một số tác phẩm, SPMT.
- Biết cách phân tích được vẻ đẹp của một bức tranh, tượng và sử dụng chất liệu thực hiện một SPMT;
- Biết nhận xét, đánh giá SPMT của cá nhân, nhóm.

- Năng lực số:

- + *Xác định được nhu cầu thông tin; tìm kiếm được dữ liệu, thông tin và nội dung trong môi trường số; truy cập chúng và khai thác được kết quả tìm kiếm (6.3TC1a).*
- + *Lựa chọn được các công cụ và công nghệ số được xác định rõ ràng và thường xuyên cho các quá trình hợp tác (6.3TC1a).*
- + *Chỉ ra được các quy tắc thông thường và được xác định rõ ràng về bản quyền và giấy phép áp dụng cho dữ liệu, thông tin và nội dung số (6.3TC1a).*

3. Phẩm chất

Có hiểu biết và ứng xử phù hợp với những lĩnh vực của Mỹ thuật.

II. THIẾT BỊ DẠY HỌC VÀ HỌC LIỆU

- Một số hình ảnh, clip liên quan đến bài học như SPMT, TPMT trình chiếu trên Powerpoint để HS quan sát như: tranh, tượng, phù điêu, sản phẩm trong thể loại Thiết kế công nghiệp; Thiết kế đồ họa, Thiết kế thời trang.
- HS sử dụng máy tính để tìm thông tin về MTUD và MTTH

- Máy chiếu, máy tính/điện thoại thông minh (GV và HS). - Phiếu học tập số (GV tạo trên Google Docs/Canva) gửi qua Zalo nhóm lớp. - Tài khoản Google, công cụ tìm kiếm Google Search, IronAI.

III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC

1. Hoạt động 1: Mở đầu

a. Mục tiêu

- Giúp học sinh xác định được vấn đề cần tìm hiểu trong tiết học

b. Nội dung

- GV sử dụng các hệ thống câu hỏi, trò chơi, khơi gợi sự hứng thú cho học sinh

c. Sản phẩm học tập

- Hs thực hiện tốt các hoạt động mà giáo viên đưa ra.

d. Tổ chức thực hiện

HOẠT ĐỘNG CỦA GV- HS	YÊU CẦU CẦN ĐẠT
<p>Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ</p> <ul style="list-style-type: none"> - Giáo viên cho học sinh quan sát một số hình ảnh trên máy chiếu về tượng đài mẹ suốt(3d), hình chạm khắc hoa sen, một số hình vẽ (2d), - GV yêu cầu HS trả lời câu hỏi: - Trong cuộc sống hằng ngày, em đã được biết đến hoặc đã từng nhìn thấy một số loại sản phẩm Mỹ thuật nào? <p>Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ</p> <ul style="list-style-type: none"> - HS quan sát trên màn hình và thực hiện yêu cầu - GV theo dõi, hỗ trợ nếu cần thiết <p>Bước 3: Báo cáo kết quả thực hiện</p> <ul style="list-style-type: none"> - HS: Làm việc cá nhân (quan sát, chia sẻ, trả lời). - Báo cáo kết quả : Một số loại sản phẩm Mỹ thuật: tranh vẽ, điêu khắc, chạm khắc. - HS khác theo dõi, phát hiện bổ sung. <p>Bước 4: Giáo viên kết luận</p> <ul style="list-style-type: none"> - GV đánh giá, nhận xét, chuẩn kiến thức, chuyển 	 

sang nội dung mới.

- GV đặt vấn đề: Trong đời sống hàng ngày nói chung và trong ngành Mỹ thuật nói riêng, các sản phẩm Mỹ thuật được sáng tác và trưng bày vô cùng đa dạng và phong phú, mỗi loại sản phẩm có tính chất và mục đích ứng dụng riêng. Để nắm bắt rõ ràng và cụ thể hơn các thể loại Mỹ thuật, chúng ta cùng tìm hiểu bài học đầu tiên của môn Mỹ thuật 6 - **Bài 1: Một số thể loại mỹ thuật.**

2. Hoạt động 2: Hình thành kiến thức mới

a. Mục tiêu

- Biết được tên gọi của một số thể loại Mỹ thuật tạo hình và Mỹ thuật ứng dụng (trong phạm vi THCS).
- Biết được một số đặc điểm của các thể loại Mỹ thuật tạo hình và Mỹ thuật ứng dụng.

b. Nội dung

- GV hướng dẫn HS quan sát và tìm hiểu chú thích các hình minh họa thể loại Mỹ thuật trong SGK và tài liệu minh họa bổ sung (nếu có);
- HS quan sát, tìm hiểu nội dung của hình minh họa và phần chú giải để hiểu về đặc điểm một số thể loại Mỹ thuật.

c. Sản phẩm học tập

- Nhận thức của HS về tên gọi, đặc điểm cơ bản của một số thể loại mỹ thuật cần biết trong nội dung môn Mỹ thuật lớp 6.
- Trả lời khái quát câu hỏi trong SGK Mỹ thuật 6, trang 6.

d. Tổ chức thực hiện

HOẠT ĐỘNG CỦA GV- HS	YÊU CẦU CẦN ĐẠT
<p>* Hoạt động 1: Quan sát</p> <p>Bước 1: GV giao nhiệm vụ</p> <p>GV tổ chức cho HS quan sát và trả lời câu hỏi:</p> <p>- Gv yêu cầu HS mở sgk trang 5,6, quan sát ảnh và trả lời câu hỏi trong trang 6 SGK:</p>	<p>I. Quan sát:</p> <p>1. Một số thể loại Mỹ thuật tạo hình và ứng dụng.</p> <p>a, Mỹ thuật tạo hình:</p> <p>- Gồm các thể loại: Hội họa, Đồ họa (intranh), Điêu khắc(phù điêu, tượng)</p> <p>- Đặc điểm: sử dụng những yếu tố tạo</p>

<p>+ Kể tên một số thể loại mỹ thuật tạo hình và ứng dụng?</p> <p>+ Đặc điểm của các thể loại mỹ thuật tạo hình, mỹ thuật ứng dụng là gì?</p> <p>* GV cho HS trả lời câu hỏi:</p> <p>- GV cho học suy nghĩ và trả lời các câu hỏi như sau:</p> <p>+ Câu 1: Không gian hội họa, đồ họa tranh in có gì khác so với không gian trong điêu khắc?</p> <p>Mỹ thuật tạo hình khác cơ bản mỹ thuật ứng dụng điểm nào?</p> <p>+ Câu 2: Qua sản phẩm minh họa trong sgk Mỹ thuật 6, trang 6, em hãy so sánh Thiết kế đồ họa khác gì với sản phẩm của thể loại Thiết kế thời trang?</p> <p>+ GV cho HS chia nhóm về nhà tìm hiểu đặc điểm của 2 loại hình này. Học sinh sẽ trình bày vào tiết 2 của bài.</p> <p>+ Lời thoại dẫn dắt gợi ý: "Để hiểu sâu hơn về sự khác biệt này, các nhóm hãy cùng thực hiện một nhiệm vụ tìm kiếm thông tin nhé. Chúng ta sẽ sử dụng các công cụ số để khám phá thế giới mỹ thuật một cách hiệu quả hơn."</p> <p>+ GV giao nhiệm vụ trên phiếu học tập số qua Zalo: "Sử dụng Google Search hoặc IronAI để tìm kiếm thông tin, hình ảnh về đặc điểm của 'Thiết kế đồ họa' và 'Thiết kế thời trang'. Mỗi nhóm tổng hợp kết quả vào một trang Google Docs/Canva, ghi rõ nguồn thông tin đã tham khảo."</p>	<p>hình như: đường nét, màu sắc, hình khối, không gian, bố cục....để thể hiện ý tưởng, quan điểm của người nghệ sĩ trước thiên nhiên, cuộc sống.</p> <p>b, Thể loại Mỹ thuật ứng dụng:</p> <p>- Gồm các thể loại: TK đồ họa, thiết kế công nghiệp, thiết kế thời trang...</p> <p>- Đặc điểm: sử dụng yếu tố Mỹ thuật trong TK, tạo dáng sản phẩm như trang phục, bì sách, đồ lưu niệm, bao bì sản phẩm, đồ dùng,...có tính ứng dụng gắn với SX công nghiệp, cuộc sống.</p> <p>+ Không gian hội họa, đồ họa tranh in : 2D (vẽ, in lên mặt phẳng) còn Không gian điêu khắc: 3D (tạo khối)</p> <p>+ MTTH là vẽ, in, khắc tạc sản phẩm cho con người thưởng thức. Còn MTUD là làm đẹp cho sản phẩm để con người sử dụng dùng trong cuộc sống.</p> <p>- Sự khác nhau giữa sản phẩm thiết kế đồ họa và thiết kế thời trang:</p> <p>+ Thiết kế đồ họa: truyền tải thông điệp bằng chữ viết cùng với những hình ảnh đẹp, sử dụng các công cụ công nghệ đồ họa. Mỗi sản phẩm làm ra được tạo nên bởi sự kết hợp giữa ý tưởng sáng tạo và khả năng cảm nhận thẩm mỹ cá nhân (VD: Tranh cổ động, tranh biển quảng cáo chiếc áo dài VN...để con người nhìn nhận)</p> <p>+ Thiết kế thời trang: sử dụng ứng dụng của thiết kế và thẩm mỹ tạo nên vẻ đẹp tự nhiên cho quần áo và phụ kiện(VD: tạo</p>
--	--

<p>Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ</p> <p>- HS làm việc nhóm (online hoặc offline) để thực hiện nhiệm vụ:</p> <p>+ Phân công: Nhóm trưởng phân công thành viên tìm kiếm thông tin, thành viên tổng hợp, thành viên thiết kế trang trình bày.</p> <p>+ Thực hành: Sử dụng từ khóa như "đặc điểm thiết kế đồ họa", "thiết kế thời trang là gì" để tìm kiếm trên Google Search/ImgAI. Lựa chọn hình ảnh minh họa phù hợp, lưu lại đường link nguồn.</p> <p>+ Tổng hợp: Cả nhóm cùng thảo luận, chất lọc thông tin và đưa vào trang Google Docs/Canva chung của nhóm.</p> <p>Bước 3: Báo cáo kết quả thực hiện</p> <p>- GV gọi học sinh đứng dậy trả lời.</p> <p>- GV gọi HS khác nhận xét, đánh giá.</p> <p>- HS trả lời, nhận xét.</p> <p>Bước 4: Giáo viên kết luận</p> <p>- GV đánh giá, nhận xét, chuẩn kiến thức.</p>	<p>đáng áo dài, in vẽ con rồng lên áo... để con người dùng)</p>
---	---

3. Hoạt động 3: Luyện tập

a. Mục tiêu:

Thể hiện được một SPMT (tạo hình hoặc ứng dụng) theo hình thức vẽ hoặc nặn.

b. Nội dung

- GV hướng dẫn HS lựa chọn thể loại và chất liệu để thực hiện sản phẩm.
- HS thực hiện SPMT theo thể loại, chất liệu và cách thực hiện vẽ hoặc nặn.

c. Sản phẩm học tập

SPMT theo thể loại Mĩ thuật tạo hình hoặc Mĩ thuật ứng dụng.

d. Tổ chức thực hiện

HOẠT ĐỘNG CỦA GV- HS	YÊU CẦU CẦN ĐẠT
<p>Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ.</p> <ul style="list-style-type: none"> - GV yêu cầu HS dùng hình thức yêu thích để tạo một sản phẩm Mỹ thuật, có thể trong lĩnh vực tạo hình hoặc Mỹ thuật ứng dụng. - GV đưa câu hỏi gợi ý: <ul style="list-style-type: none"> + Em lựa chọn thể hiện sản phẩm thuộc lĩnh vực Mỹ thuật nào? + Ý tưởng thể hiện sản phẩm của em là gì? + Em sử dụng cách nào để thực hiện? + Cho HS trình bày đặc điểm 2 loại hình MT này (SP đã tìm hiểu trên internet) <p>Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ</p> <ul style="list-style-type: none"> - HS đọc sgk và thực hiện yêu cầu. - GV theo dõi, hỗ trợ HS nếu cần thiết. - Các nhóm trình bày sản phẩm số (file Google Docs/Canva) đã chuẩn bị ở nhà. <p>Bước 3: Báo cáo kết quả thực hiện</p> <ul style="list-style-type: none"> - GV gọi đại diện một số bạn HS đứng dậy trình bày sản phẩm mỹ thuật của mình. (tiến độ hoàn thành SP) - GV gọi HS khác nhận xét, đánh giá. - HS trình bày sản phẩm <p>Bước 4: Giáo viên kết luận</p> <ul style="list-style-type: none"> - GV đánh giá, nhận xét, chuẩn kiến thức, chuyển sang nội dung mới. 	<p>II. Thể hiện</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sản phẩm mỹ thuật của HS. <p>Tạo một sản phẩm Mỹ thuật, có thể trong lĩnh vực tạo hình hoặc Mỹ thuật ứng dụng.</p> <p>VD1: Vẽ một bức tranh phong cảnh hoặc nặn một con cá cảnh (mỹ thuật tạo hình).</p> <p>VD2: Trang trí hộp bút của em vâng việc vẽ hoặc dán hình (Mỹ thuật ứng dụng)</p> <p>HS trả lời các câu hỏi & thực hiện tạo SPMT.</p> <p>Chọn vẽ hoặc nặn để tạo SPMT</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sản phẩm học tập số: File Google Docs/Canva tổng hợp thông tin về Thiết kế đồ họa và Thiết kế thời trang, có trích dẫn nguồn (6.3TC1a, 6.3TC1a).

4. Hoạt động 4: Vận dụng

a. Mục tiêu

Sử dụng kiến thức đã học để nhận biết một số tác phẩm, SPMT trong cuộc sống.

b. Nội dung

- GV yêu cầu HS trả lời câu hỏi ở hoạt động Vận dụng trong SGK Mỹ thuật 6, trang 8.

- HS thảo luận và trả lời câu hỏi trong SGK Mĩ thuật 6, trang 8.

c. Sản phẩm học tập

Nhận biết được một số tác phẩm, sản phẩm thuộc thể loại Mĩ thuật tạo hình và Mĩ thuật ứng dụng được minh hoạ trong sách (hoặc tác phẩm/ SPMT do GV chuẩn bị).

d. Tổ chức thực hiện

HOẠT ĐỘNG CỦA GV- HS	YÊU CẦU CẦN ĐẠT
<p>Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ</p> <p>- GV chiếu hình ảnh, đặt câu hỏi trong SGK Mĩ thuật 6, trang 8, hoặc sử dụng hình minh hoạ những TPMT, SPMT tiêu biểu ở địa phương đã chuẩn bị.</p> <p>+ Tượng đài Khởi nghĩa Ba Tơ thuộc thể loại Mĩ thuật tạo hình nào? (Điêu khắc)</p> <p>+ Tranh Rặng phi lao thuộc thể loại Mĩ thuật tạo hình nào? (Hội hoạ)</p> <p>+ Bìa sách thuộc thể loại Mĩ thuật ứng dụng nào? (Thiết kế đồ hoạ)</p> <p>Điều này giúp cho HS vận dụng những kiến thức đã học vào đời sống, hình thành khả năng tự học, tìm hiểu gắn với môi trường sống của mình ở địa phương.</p> <p>Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ</p> <p>- HS quan sát tìm hiểu sgk và thực hiện yêu cầu.</p> <p>- GV theo dõi, hỗ trợ HS nếu cần thiết.</p> <p>Bước 3: Báo cáo kết quả thực hiện</p> <p>+ GV gọi HS trình bày.</p> <p>+ GV gọi HS khác nhận xét, đánh giá.</p> <p>Bước 4: Giáo viên kết luận</p> <p>+ GV đánh giá, nhận xét, chuẩn kiến thức, chuyển sang nội dung mới.</p>	<p>IV. Vận dụng</p> <p>-HS tiếp tục làm hoàn thiện sản phẩm đang thực hiện tiết trước.</p> <p>-HS trưng bày sản phẩm theo vị trí 4.</p> <p>- Làm việc cá nhân về Sản phẩm Mĩ thuật đã thực hiện ở phần Thể hiện.</p> <p>-HS đứng dậy trình bày sản phẩm Mĩ thuật của mình.</p> <p>-HS khác nhận xét, đánh giá.</p>  

*** củng cố dặn dò:**

- Hoàn thành Sp; Chuẩn bị Sản phẩm vừa học đã hoàn thành cùng đồ dùng học vẽ và đất nặn, giấy màu, giấy bìa, kéo, keo dán.

Chuẩn bị giờ sau:

- Đọc trước và tìm hiểu bài xây dựng ý tưởng trong sáng tác chủ đề.
- Chuẩn bị đồ dùng học vẽ đầy đủ...

BẢNG PHÂN TÍCH PHÁT TRIỂN NĂNG LỰC SỐ (NLS) CHO HỌC SINH

T T	Tên hoạt động	Tổ chức dạy học	Năng lực số
1	Hoạt động 2: Hình thức mới	<p>Giao việc:</p> <ul style="list-style-type: none"> - GV giao nhiệm vụ qua Zalo, yêu cầu HS sử dụng Google Search/Google AI để tìm kiếm thông tin và tổng hợp vào Google Docs/Canva. <p>Thực hành:</p> <ul style="list-style-type: none"> - HS làm việc nhóm, phân công nhiệm vụ, tìm kiếm, chắt lọc thông tin, tổng hợp sản phẩm số. <p>Sản phẩm:</p> <ul style="list-style-type: none"> - File Google Docs/Canva trình bày kết quả tìm kiếm, có trích dẫn nguồn tham khảo. 	<p>6.3TC1a: Xác định được nhu cầu thông tin; tìm kiếm được dữ liệu, thông tin và nội dung trong môi trường số; truy cập chúng và khai thác được kết quả tìm kiếm.</p> <p>6.3TC1a: Lựa chọn được các công cụ và công nghệ số được xác định rõ ràng và thường xuyên cho các quá trình hợp tác.</p> <p>6.3TC1a: Chỉ ra được các quy tắc thông thường và được xác định rõ ràng về bản quyền và giấy phép áp dụng cho dữ liệu, thông tin và nội dung số.</p>

CHỦ ĐỀ 1: XÂY DỰNG Ý TƯỞNG TRONG SÁNG TÁC MỸ THUẬT**BÀI 2: XÂY DỰNG Ý TƯỞNG TRONG SÁNG TÁC THEO CHỦ ĐỀ**

Môn học/Hoạt động giáo dục: **Mỹ thuật**; lớp: **6**

Thời gian thực hiện: 2 tiết

I. MỤC TIÊU**1. Kiến thức**

- Mối quan hệ giữa xây dựng ý tưởng và thực hiện SPMT;
- Khai thác hình ảnh để thể hiện SPMT.

2. Năng lực

Sau bài học, HS sẽ:

- Xác định được nội dung của chủ đề;
- Biết khai thác hình ảnh trong thiên nhiên, cuộc sống để thể hiện về chủ đề;
- Tiếp tục hình thành năng lực phân tích và đánh giá được yếu tố, nguyên lí tạo hình trong SPMT của cá nhân, nhóm.

3. Phẩm chất

- Nhận biết sự phong phú trong xây dựng và khai thác chất liệu từ cuộc sống trong sáng tạo SPMT;
- Có ý thức khai thác hình ảnh trong thực hành, sáng tạo;
- Có hiểu biết hơn về việc sử dụng vật liệu tái sử dụng trong thực hành SPMT.

II. THIẾT BỊ DẠY HỌC VÀ HỌC LIỆU

- Một số hình ảnh, clip liên quan đến chủ đề trình chiếu trên Powerpoint để HS quan sát như: quang cảnh, cảnh vật và sáng tác của họa sĩ, nhà điêu khắc;
- Một số SPMT như: tranh, tượng, phù điêu, vẽ cảnh vật gần gũi ở địa phương... để HS có thể quan sát trực tiếp, thuận tiện trong việc liên tưởng từ cảnh vật, sinh hoạt trong thực tế tới những SPMT cụ thể.

III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC**1. Hoạt động 1: Mở đầu****a. Mục tiêu**

- Giúp học sinh xác định được vấn đề cần tìm hiểu trong tiết học

b. Nội dung

- GV sử dụng các hệ thống câu hỏi, trò chơi, khơi gợi sự hứng thú cho học sinh

c. Sản phẩm học tập

- HS thực hiện tốt các hoạt động mà giáo viên đưa ra.

d. Tổ chức thực hiện

HOẠT ĐỘNG CỦA GV- HS	YÊU CẦU CẦN ĐẠT
<p>Bước 1: GV giao nhiệm vụ</p> <p>- GV yêu cầu HS trả lời câu hỏi: ở tiểu học các em đã làm quen và sử dụng những yếu tố tạo hình nào?</p> <p>Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ</p> <p>- HS thực hiện yêu cầu.</p> <p>- Gv theo dõi, hỗ trợ HS nếu cần thiết.</p> <p>- HS tiếp nhận nhiệm vụ, trả lời câu hỏi: Một số yếu tố tạo hình: chấm, nét, hình khối.</p> <p>Bước 3: Báo cáo kết quả thực hiện</p> <p>- GV gọi 2 bạn đứng dậy trả lời.</p> <p>- GV gọi HS khác nhận xét, đánh giá.</p> <p>- HS trả lời, nhận xét.</p> <p>Bước 4: Giáo viên kết luận.</p> <p>Ở cấp tiểu học hs đã làm quen và sử dụng những yếu tố tạo hình như: chấm, nét, hình, khối, để tạo nên những SPMT theo ý thích cũng như một số nguyên lí tạo hình như cân bằng, tương phản, lặp lại, nhịp điệu. Nội dung bài 2 sẽ hướng dẫn tìm hiểu cách xây dựng ý tưởng trong thực hành làm SPMT theo chủ đề.</p>	<p>Hoạt động khởi động</p>

2. Hoạt động 2: Hình thành kiến thức mới

a. Mục tiêu

- Biết khai thác ý tưởng và mối quan hệ giữa tên chủ đề và nội dung cần thể hiện;
- Tìm ý tưởng qua quan sát cảnh vật, sinh hoạt trong cuộc sống.

b. Nội dung

- GV yêu cầu HS tìm hiểu hình ảnh và một số cách xây dựng ý tưởng trong sáng tác ở SGK Mỹ thuật 6, trang 9 – 10.

- HS quan sát, tìm hiểu hình minh hoạ trang 9 – 10 và trả lời câu hỏi trong SGK Mỹ thuật 6, trang 10.

c. Sản phẩm học tập

Nhận biết được cách thể hiện ý tưởng trong sáng tác theo chủ đề thông qua việc khai thác chất liệu từ cuộc sống.

d. Tổ chức thực hiện

HOẠT ĐỘNG CỦA GV- HS	YÊU CẦU CẦN ĐẠT
<p>Bước 1: GV giao nhiệm vụ</p> <p>- GV yêu cầu HS mở sgk trang 9,10, quan sát ảnh và tranh và trả lời câu hỏi trong trang 10 SGK:</p> <p>+ Xây dựng ý tưởng việc đầu tiên em phải làm gì ?</p> <p>+ Khi đã có ý tưởng thì em cần làm gì để thực hiện ý tưởng đó?</p> <p>Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ</p> <p>- HS đọc sgk và thực hiện yêu cầu.</p> <p>- GV theo dõi, hỗ trợ HS nếu cần thiết.</p> <p>Bước 3: Báo cáo kết quả thực hiện</p> <p>+ Câu 1: Xây dựng ý tưởng từ cảnh đẹp trong cuộc sống?</p> <p>+ Câu 2: Xây dựng ý tưởng từ cảnh sinh hoạt trong cuộc sống?</p> <p>+ HS xác định ý tưởng có phù hợp với mình không? Nếu thay đổi thì xây dựng ý tưởng gì?</p> <p>- GV gọi HS đứng dậy trả lời.</p> <p>- GV gọi HS khác nhận xét, đánh giá.</p> <p>Bước 4: Giáo viên kết luận</p> <p>- GV đánh giá, nhận xét, chuẩn kiến</p>	<p>I. Quan sát tìm hiểu ý tưởng</p> <p>1. Quan sát cảnh vật, sinh hoạt trong cuộc sống:</p> <p>- Cảnh phố cổ Hội An, cánh đồng lúa, thêu thỏ cẩm, đi chợ trên sông là cảnh thiên nhiên, cuộc sống thân thuộc có thể xây dựng ý tưởng tạo SPMT.</p> <p>- Ý tưởng bắt nguồn từ cuộc sống: Cuộc sống xung quanh mở ra cho ta nhiều ý tưởng. Hình ảnh cuộc sống và tự nhiên tạo nên cảm hứng xây dựng ý tưởng SPMT theo ý thích các em.</p> <p>- Một số cách xây dựng ý tưởng trong sáng tác:</p> <p>- Câu 1: +Từ cảnh đẹp hồ Gươm tạo ý tưởng: Vẽ tranh, làm mô hình 3D tháp rùa, xé dán tranh...</p> <p>+ Ý tưởng khác:</p> <p>- Câu 2: + Ý tưởng bắt nguồn từ cuộc sống VD: gấp giấy chiếc máy bay</p> <p>* Ghi nhớ: “Em cần biết” SGK-trang</p> <p>II. Thể hiện</p> <p>- Cuộc sống xung quanh mở ra cho chúng ta</p>

thức.

VD: Hình ảnh hồ Gươm có thể vẽ tranh, nặn đất nặn, cắt dán 2D, 3D mô phỏng

rất nhiều ý tưởng có thể khai thác trong sáng tác mỹ thuật chính những hình ảnh của cuộc sống và tự nhiên đã tạo nên cảm hứng để thể hiện chủ đề mỹ thuật với những hình ảnh, màu sắc tươi mới theo ý thích của mình.

 **Tìm ý tưởng qua quan sát cảnh vật, sinh hoạt trong cuộc sống**



Phố cổ Hội An, Quảng Nam
Nguồn: Nguyễn Tuấn Anh



Cảnh đồng lúa Long Cao, Thanh Hoá
Nguồn: Nguyễn Anh Tuấn



Thấu thò cảm, Lào Cai
Nguồn: Nguyễn Đăng Việt



Đi chợ trên sông, Sóc Trăng
Nguồn: Nguyễn Đức Toàn

Cuộc sống xung quanh mở ra cho chúng ta rất nhiều ý tưởng có thể khai thác trong sáng tác mỹ thuật. Chính những hình ảnh của cuộc sống và tự nhiên đã tạo nên cảm hứng để thể hiện chủ đề mỹ thuật với những hình ảnh, màu sắc tươi mới theo ý thích của mình.

3. Hoạt động 3: Luyện tập

a. Nội dung

- Biết được các bước xây dựng ý tưởng đến thực hiện SPMT qua phân tích sơ đồ;
- Biết cách tìm ý tưởng và thể hiện qua một SPMT cụ thể.

b. Nội dung

- GV yêu cầu HS tìm hiểu các bước xây dựng ý tưởng đến thực hiện SPMT qua sơ đồ trong SGK Mỹ thuật 6, trang 10.
- HS tìm hiểu quá trình xây dựng ý tưởng đến thực hiện SPMT và thực hành tạo sản phẩm mình yêu thích.

c. Sản phẩm học tập

SPMT về chủ đề mình yêu thích.

d. Tổ chức thực hiện

HOẠT ĐỘNG CỦA GV- HS	YÊU CẦU CẦN ĐẠT
Bước 1: GV giao nhiệm vụ - GV đặt câu hỏi dẫn dắt vào bài: + Để xây dựng ý tưởng thể hiện một chủ đề trong môn Mỹ thuật, việc đầu tiên em cần phải làm là	III. Luyện tập - Thảo luận. - HS tiếp tục làm hoàn thiện sản phẩm tiết trước. - Trưng bày sản phẩm trên bàn trước

gì?

+ Khi có ý tưởng để thực hiện một chủ đề, em sẽ làm gì để cụ thể hoá thành SPMT?

- GV yêu cầu HS mở SGK Mĩ thuật 6 trang 9. Tìm hiểu cách khai thác cảnh vật, sinh hoạt trong cuộc sống để xây dựng ý tưởng.

- GV yêu cầu HS mở SGK Mĩ thuật 6, trang 10, tìm hiểu cách xây dựng ý tưởng từ cảnh đẹp, sinh hoạt trong cuộc sống và chuyển thể thành SPMT và trả lời câu hỏi: Theo em, cách xây dựng ý tưởng nào trong sáng tác theo chủ đề phù hợp với mình?

Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ

- HS đọc sơ đồ sgk trang 10 và thực hiện yêu cầu.

-GV theo dõi, hỗ trợ HS nếu cần thiết.

Bước 3: Báo cáo kết quả thực hiện

- GV gọi một số bạn HS đứng dậy trình bày sản phẩm mĩ thuật của mình (nếu xong).

Bước 4: Giáo viên kết luận

- GV đánh giá, nhận xét, chuẩn kiến thức, chuyển sang nội dung mới.

lớp hoặc dính lên bảng.

Một số cách xây dựng ý tưởng trong sáng tác

• Xây dựng ý tưởng từ cảnh đẹp trong cuộc sống



Tháp Rùa, Hồ Gươm, Hà Nội
Nguồn: Nguyễn Tuấn Anh



Tháp Rùa, sản phẩm mĩ thuật do chính tác giả
Phạm Hoàng Văn

• Xây dựng ý tưởng từ hình ảnh sinh hoạt trong cuộc sống



Người làm đĩa
Nguồn: Nguyễn Đức Toàn



Lặn đĩa, sản phẩm mĩ thuật vẽ – dán, Ngô Tân

Chú đề là gợi ý để mỗi người xây dựng ý tưởng thể hiện. Có nhiều cách tìm ý tưởng trong sáng tác mĩ thuật thông qua việc quan sát cảnh vật, sinh hoạt trong cuộc sống, những bức ảnh chụp, khai thác hình ảnh trong thơ văn; hoặc xây dựng ý tưởng qua trí nhớ và trí tưởng tượng,....

4. Hoạt động 4: Vận dụng

a. Mục tiêu

- Biết cách nhận xét, đánh giá được sản phẩm của cá nhân và các bạn;
- Trình bày những cảm nhận đó trước nhóm.

b. Nội dung

- GV hướng dẫn HS quan sát SPMT của nhóm.
- HS thảo luận theo các câu hỏi gợi ý trong SGK Mĩ thuật 6, trang 11.

c. Sản phẩm học tập

Cảm nhận, phân tích được SPMT của cá nhân và các bạn.

d. Tổ chức thực hiện

HOẠT ĐỘNG CỦA GV- HS	YÊU CẦU CẦN ĐẠT
<p>Bước 1: GV giao nhiệm vụ</p> <ul style="list-style-type: none"> - GV đánh giá, nhận xét, chuẩn kiến thức, chuyển sang nội dung mới. - GV chiếu hình ảnh, đặt câu hỏi, yêu cầu HS trả lời: - VD Tượng đài... (ở địa phương) thuộc thể loại mỹ thuật tạo hình nào? - Bức tranh... (bạn vẽ) thuộc thể loại mỹ thuật tạo hình nào? - Bìa sách... thuộc thể loại mỹ thuật ứng dụng nào? <p>Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ</p> <p>*HS tiếp nhận nhiệm vụ, trả lời câu hỏi, đưa ra đáp án :</p> <p>Bước 3: Báo cáo kết quả thực hiện</p> <ul style="list-style-type: none"> - HS: Làm việc cá nhân (quan sát, chia sẻ, trả lời). - HS khác theo dõi, phát hiện bổ sung. - Tượng đài (VD: Khởi nghĩa Ba Tơ) thuộc thể loại mỹ thuật điêu khắc. - Tranh vẽ (VD: Phong cảnh) thuộc thể loại mỹ thuật hội họa. - Bìa sách (VD: Toán 6) thuộc thể loại mỹ thuật thiết kế đồ họa. <p>Bước 4: Giáo viên kết luận</p> <ul style="list-style-type: none"> - GV nhận xét, đánh giá, chuẩn kiến thức bài học. 	<ul style="list-style-type: none"> - Trình bày về Sản phẩm mỹ thuật đã thực hiện ở phần Thể hiện. - Lưu ý: +Tên sản phẩm +Bố cục, đường nét, màu sắc, hình khối, cách thể hiện. +Thể loại, giá trị thẩm mỹ - ý nghĩa thông điệp. <p>SPMT của HS hoàn thiện có thể lưu lại hoặc phát về cho cá nhân – kết thúc chủ đề1.</p>

*** củng cố, dặn dò:**

Hoàn thành sản phẩm, chuẩn bị giờ sau: Đọc trước và chuẩn bị dụng cụ học vẽ, tấm mica và màu nước để học in tranh độc bản, màu nước.

CHỦ ĐỀ 2: NGÔI NHÀ YÊU THƯƠNG

BÀI 3: TẠO HÌNH NGÔI NHÀ

Môn học/Hoạt động giáo dục: **Mỹ thuật**; lớp:6

I. MỤC TIÊU

1. Kiến thức

- Giới thiệu về đẹp và tạo hình ngôi nhà;
- Giới thiệu tác giả Bùi Xuân Phái với những tác phẩm về đề tài “Phố”;
- Tìm hiểu một số TPMT khai thác hình ảnh ngôi nhà trong xây dựng bố cục,...

2. Năng lực: Sau bài học, HS sẽ:

- Nhận biết hình dáng, đặc điểm của ngôi nhà và có ý tưởng, lựa chọn chất liệu để thể hiện;
- Biết và sử dụng các yếu tố tạo hình như: nét, hình khối, màu sắc để thể hiện SPMT về ngôi nhà;
- Biết và phân tích được một số nguyên lí tạo hình được sử dụng trong bài thực hành của bạn, qua đó cảm thụ được vẻ đẹp trong tạo dáng SPMT ngôi nhà ở dạng 2D và 3D.

3. Phẩm chất

- Nhận biết sự phong phú của các hình ảnh ngôi nhà ở một số vùng, miền và có ý thức quan sát, khai thác hình ảnh ngôi nhà thân quen ở địa phương trong thực hành, sáng tạo SPMT;
- Yêu quý môi trường sống và ý thức về vẻ đẹp của ngôi nhà mình ở.

II. THIẾT BỊ DẠY HỌC VÀ HỌC LIỆU

- Một số ảnh chụp ngôi nhà tiêu biểu kiến trúc vùng, miền tại địa phương và ngôi nhà đại diện cho các vùng, miền khác trong thực tế cuộc sống;
- TPMT về ngôi nhà có nội dung liên quan đến chủ đề. (Có thể sử dụng hình ảnh trong SGK, hoặc sưu tầm tranh, ảnh, video clip về ngôi nhà).

III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC

1. Hoạt động 1: Mở đầu

a. Mục tiêu

- Giúp học sinh xác định được vấn đề cần tìm hiểu trong tiết học

b. Nội dung

- GV sử dụng các hệ thống câu hỏi, trò chơi, khơi gợi sự hứng thú cho học sinh

c. Sản phẩm học tập

- Hs thực hiện tốt các hoạt động mà giáo viên đưa ra.

d. Tổ chức thực hiện

HOẠT ĐỘNG CỦA GV- HS	YÊU CẦU CẦN ĐẠT
<p>Bước 1: GV giao nhiệm vụ</p> <p>- GV trình bày :</p> <p>Em hãy miêu tả cho các bạn nghe về ngôi nhà yêu thương của mình ?</p> <p>Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ</p> <p>- HS thực hiện yêu cầu.</p> <p>- Gv theo dõi, hỗ trợ HS nếu cần thiết.</p> <p>Bước 3: Báo cáo kết quả thực hiện</p> <p>- GV gọi 2 bạn đứng dậy trả lời.</p> <p>- GV gọi HS khác nhận xét, đánh giá.</p> <p>- HS trả lời, nhận xét.</p> <p>Bước 4: Giáo viên kết luận</p> <p>- Gv dẫn dắt vào bài :</p> <p>Trong cuộc sống của chúng ta , ngôi nhà là nơi cất giấu những tình cảm của gia đình . Ở chủ đề 2 chúng ta sẽ tìm hiểu về ngôi nhà yêu thương của chính mình , cách tạo ra ngôi nhà . Chúng ta đến với bài học đầu tiên</p>	<p>Hoạt động khởi động</p>

2. Hoạt động 2: Hình thành kiến thức mới

a. Mục tiêu

- Quan sát các hình ảnh minh họa thấy được sự phong phú của tạo hình ngôi nhà.
- Tìm hiểu về họa sĩ Bùi Xuân Phái và tác phẩm hội họa thể hiện về đề tài “Phố” của ông.

b. Nội dung

- HS quan sát các hình ảnh minh họa về ngôi nhà trong SGK Mĩ thuật 6, trang 12 (hoặc SPMT do GV chuẩn bị). Qua đó nhận thức, khai thác và hình thành ý tưởng thể hiện SPMT có tạo hình ngôi nhà.
- Tìm hiểu về ngôi nhà được thể hiện trong TPMT của họa sĩ Bùi Xuân Phái
- GV đặt câu hỏi định hướng, hướng dẫn HS quan sát, trả lời câu hỏi về những nội dung liên quan đến chủ đề trong SGK Mĩ thuật 6, trang 13.

c. Sản phẩm học tập

- HS nhận thức được sự phong phú trong tạo hình và cách thể hiện về ngôi nhà.
- Hình thành ý tưởng thể hiện SPMT có tạo hình ngôi nhà.

d. Tổ chức thực hiện

HOẠT ĐỘNG CỦA GV- HS	YÊU CẦU CẦN ĐẠT
<p>Bước 1: GV giao nhiệm vụ</p> <ul style="list-style-type: none"> - GV yêu cầu HS quan sát các hình ảnh trong SGK Mĩ thuật 6, trang 12, trả lời các câu hỏi - Hình dáng ngôi nhà có những đặc điểm gì + Quang cảnh xung quanh ngôi nhà như thế nào? - Sau khi thực hiện xong GV cho HS trả lời các câu hỏi trong SGK, có thể gợi mở để HS nắm bắt được nội dung câu hỏi liên quan đến đặc trưng vùng miền: - Tìm sự khác nhau về hình dáng kết cấu, chất liệu tạo dựng ngôi nhà ở mỗi vùng, miền. - GV tiếp tục triển khai hoạt động quan sát và tìm hiểu nội dung về “ngôi nhà” trong tranh: nhà trong phố qua loạt tranh “Phố” của hoạ sĩ Bùi Xuân Phái và gợi ý cho HS trả lời câu hỏi về tác giả Bùi Xuân Phái và tác phẩm (câu hỏi trong SGK Mĩ thuật 6, trang 13). + Trong tranh "Phố" của hoạ sĩ Bùi Xuân Phái có những hình ảnh nào? Những hình ảnh đó được thể hiện như thế nào? + Gam màu chủ đạo trong tranh sơn dầu của Bùi Xuân Phái là gì? <p>Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ</p>	<p>I. Quan sát</p> <ul style="list-style-type: none"> - Đặc điểm : + Các ngôi nhà đều có kết cấu bao gồm: mái, tường, cửa sổ, cửa ra vào. + Về hình dáng: nhà sàn, nhà rông được xây dựng trên các cây cột cao; nhà rường và nhà xây dựng trên mặt đất và có hình dáng thấp. + Tỉ lệ mái nhà cũng cao thấp khác nhau để phù hợp với dáng chung của ngôi nhà. - Quang cảnh : Ngôi nhà gắn bó, hài hoà với cảnh quan xung quanh như cây cối, hồ nước, sân, vườn,...tạo nên không gian cho con người sống khoẻ mạnh. <p>Một số kiểu dáng ngôi nhà truyền thống</p> <div data-bbox="824 1192 1364 1701"> <p>Một số kiểu dáng ngôi nhà truyền thống</p> <div data-bbox="824 1234 1084 1407">  <p>Nhà lá, Sóc Trăng Nguồn: Nguyễn Tuấn Anh</p> </div> <div data-bbox="1144 1234 1364 1407">  <p>Nhà rông, Kon Tum Nguồn: Nguyễn Ngọc Thái</p> </div> <div data-bbox="824 1470 1133 1654">  <p>Nhà sàn, Sơn La Nguồn: Nguyễn Đức Tuấn</p> </div> <div data-bbox="1161 1470 1393 1654"> <p>? Hãy quan sát ngôi nhà và trả lời câu hỏi sau:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Hình dáng ngôi nhà có những đặc điểm gì? - Quang cảnh xung quanh ngôi nhà như thế nào? </div> </div> <ul style="list-style-type: none"> - Hình ảnh nhà trong phố “Phố” của hoạ sĩ Bùi Xuân Phái : những ngôi nhà, con đường, góc phố, bầu trời, cột điện, con người được thể hiện bằng nét viền thẳng, đậm và mảng

<ul style="list-style-type: none"> - HS đọc sgk và thực hiện yêu cầu. - GV theo dõi, hỗ trợ HS nếu cần thiết. <p>Bước 3: Báo cáo kết quả thực hiện</p> <ul style="list-style-type: none"> - GV gọi học sinh trả lời câu hỏi - GV gọi HS khác nhận xét, đánh giá. <p>Bước 4: Giáo viên kết luận</p> <ul style="list-style-type: none"> - GV đánh giá, nhận xét, chuẩn kiến thức 	<p>màu khoẻ, dứt khoát.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Gam màu đỏ diễn tả vẻ thâm nghiêm của những ngôi nhà cổ Hà Nội. <p>II. Thể hiện.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sản phẩm mỹ thuật của HS. <p>Tạo một sản phẩm mỹ thuật về ngôi nhà bằng hình thức in hoặc vẽ, dán.</p> <p>HS trả lời các câu hỏi và thực hiện tạo SPMT</p>
---	--

3. Hoạt động 3: Luyện tập

a. Mục tiêu

- Tìm hiểu cách thể hiện ngôi nhà qua SPMT tranh in độc bản.
- Biết cách thể hiện một SPMT có tạo hình ngôi nhà.

b. Nội dung

- HS quan sát, tìm hiểu các bước thực hiện SPMT tranh in độc bản trong SGK Mỹ thuật 6, trang 14;
- HS thực hiện SPMT có tạo hình ngôi nhà;

c. Sản phẩm học tập

- SPMT có tạo hình ngôi nhà theo hình thức tranh vẽ hoặc tranh in.

d. Tổ chức thực hiện

HOẠT ĐỘNG CỦA GV- HS	YÊU CẦU CẦN ĐẠT
<p>Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ</p> <ul style="list-style-type: none"> - GV yêu cầu HS mở SGK Mỹ thuật 6, trang 14, cho HS quan sát và đặt câu hỏi về các chất liệu sử dụng, về các bước thực hiện một SPMT tranh in. - GV tổ chức cho HS thực hành sản phẩm tranh vẽ hoặc tranh in theo hình thức cá nhân, chất liệu tự chọn đã chuẩn bị. <p>Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ</p> <ul style="list-style-type: none"> - Học sinh thực hiện tạo sản phẩm tranh vẽ hoặc tranh in của mình, sử dụng các yếu tố tạo hình đã được học: hình, nét, màu,... 	<p>.</p> <p>* Chọn in hoặc vẽ, dán để tạo SPMT</p>  <p>EM CÓ BIẾT: Tranh in độc bản là loại tranh chỉ có một bản duy nhất, được in từ một bề mặt không thấm nước như: kính, kim loại, nhựa... đã được bôi vẽ bằng màu hay mực in.</p>

Bước 3: Báo cáo kết quả thực hiện

- GV lựa chọn trưng bày sản phẩm lên bảng và đặt câu hỏi để HS chia sẻ, thảo luận về việc sử dụng các yếu tố tạo hình đã được học: hình, nét, màu,...

Bước 4: Giáo viên kết luận

- GV đánh giá, nhận xét, chuẩn kiến thức, chuyển sang nội dung mới.

4. Hoạt động 4: Vận dụng*a. Mục tiêu*

- Biết cách nhận xét, đánh giá được sản phẩm của cá nhân và các bạn.
- Trình bày những cảm nhận đó trước nhóm.
- Biết cách sử dụng kỹ năng, kiến thức trong chủ đề để mô tả tạo hình ngôi nhà trong những bức tranh của họa sĩ Vincent Willem Van Gogh.

b. Nội dung

- GV hướng dẫn HS quan sát SPMT của nhóm;
- HS thảo luận theo các câu hỏi gợi ý trong SGK Mĩ thuật 6, trang 16.

c. Sản phẩm học tập

- Cảm nhận, phân tích được SPMT của cá nhân và các bạn.

d. Tổ chức thực hiện

HOẠT ĐỘNG CỦA GV- HS	YÊU CẦU CẦN ĐẠT
Bước 1: GV giao nhiệm vụ GV yêu cầu HS mở SGK Mĩ thuật 6, trang 17, xem hai tranh: Auvers-sur-Oise Street (Con đường ở vùng Auvers-sur-Oise); và Thatched cottages at Mô tả tạo hình ngôi nhà trong những bức tranh của họa sĩ Vincent Willem Van Gogh *Gợi ý: - Ngôi nhà có kiểu dáng như thế nào? - Tạo hình ngôi nhà sử dụng những đường nét, màu sắc như thế nào?	III. Vận dụng 

- Hay chỉ màu đậm, màu nhạt và phân tích nguyên lí tương phản trong hai tác phẩm này.

Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ

- HS đọc sgk và thực hiện các nhiệm vụ.
- GV theo dõi, hỗ trợ HS nếu cần thiết.

Bước 3: Báo cáo kết quả thực hiện

- GV gọi đại diện HS đứng dậy trình bày sản phẩm mỹ thuật của mình.
- GV gọi HS khác nhận xét, đánh giá.

Bước 4: Giáo viên kết luận

- GV đánh giá, nhận xét, chuẩn kiến thức, chuyển sang nội dung mới.
- Giáo viên nêu các gợi ý để HS nhận biết về cách sử dụng nét, hình, màu sắc, màu đậm, màu nhạt và nguyên lí tương phản trong tranh của họa sĩ Vincent Willem Van Gogh.
- GV hướng dẫn HS phân tích nguyên lí tương phản trong hai bức tranh của họa sĩ Van Gogh.



*Tương phản về đường nét: Trong cả hai bức tranh, họa sĩ Van Gogh đều sử dụng tương phản về đường nét: đường cong, cuộn xoáy diễn tả mây, bầu trời, con đường tương phản với những nét thẳng, khoẻ thể hiện ngôi nhà.

*Tương phản về màu sắc trong tranh Con đường ở vùng *Auvers-sur-Oise*: Họa sĩ đã sử dụng cặp màu tương phản đó

- xanh lá cây trên những mái nhà; màu xanh trời tương phản với màu vàng rực của con đường.

*Tương phản về đậm nhạt trong bức tranh *Nhà tranh ở làng Cordeville, vùng Auvers-sur-Oise*: Những mảng đậm nhạt mạnh, tương phản trên bầu trời, giữa cây và nhà, giữa nhà và con đường.

- GV cho HS tìm hiểu thêm phong cách của họa sĩ Vincent Willam Van Gogh trong phần *Em có biết*.

***Củng cố, dặn dò:** Hoàn thành Sp;

- Chuẩn bị giờ sau: Sản phẩm vừa học đã hoàn thành cùng đồ dùng học vẽ, giấy màu, tấm bìa màu, bìa cứng, que kem, kéo, keo dán...

CHỦ ĐỀ 2: NGÔI NHÀ YÊU THƯƠNG**BÀI 4: THIẾT KẾ QUÀ LƯU NIỆM**Môn học/Hoạt động giáo dục: **Mỹ thuật**; lớp: **6**

Thời gian thực hiện: 2 tiết

I. MỤC TIÊU**1. Kiến thức**

- Tìm hiểu về lĩnh vực Thiết kế công nghiệp qua cách thiết kế và trang trí món quà lưu niệm;
- Gắn kết kiến thức, kĩ năng môn học đối với tính ứng dụng qua sản phẩm cụ thể, quà lưu niệm;
- Làm quen với khái niệm Thiết kế công nghiệp với những sản phẩm cụ thể.

2. Năng lực

Sau bài học, HS sẽ:

- Xác định được mục đích sử dụng của SPMT có tính ứng dụng;
- Có ý thức sử dụng những vật liệu sẵn có để tạo thành sản phẩm món quà lưu niệm tạo hình ngôi nhà tặng bạn và người thân trong gia đình;
- Biết đặt câu hỏi, trả lời và trao đổi về sản phẩm món quà lưu niệm đã làm trong chủ đề.

- Năng lực số

+ 3.1TC1a: Chỉ ra được cách tạo và chỉnh sửa nội dung có khái niệm cụ thể và mang tính phổ thông bằng những định dạng rõ ràng, phổ biến.

+ 5.3TC1a: Chọn được các công cụ và công nghệ số có thể được sử dụng để tạo ra kiến thức rõ ràng cũng như các quy trình và sản phẩm đổi mới được xác định rõ ràng.

3. Phẩm chất

- Nhận biết sự phong phú của lĩnh vực mỹ thuật trong cuộc sống.
- Thêm yêu thích môn Mỹ thuật bởi sự xuất hiện đa dạng của lĩnh vực này.

II. THIẾT BỊ DẠY HỌC VÀ HỌC LIỆU

– Hình ảnh trong SGK Mỹ thuật 6 hoặc SPMT ứng dụng có tạo hình ngôi nhà (nếu có) về nội dung liên quan đến bài học.

– Máy chiếu, máy tính/điện thoại thông minh (sử dụng theo nhóm), mạng Internet. – Tài khoản Canva, CapCut (miễn phí) cho giáo viên và học sinh.

- Học sinh sử dụng các phần mềm thiết kế đồ họa cơ bản (như Canva, Google Slides)

III. TIỀN TRÌNH DẠY HỌC

1. Hoạt động 1: Mở đầu

a. Mục tiêu

- Giúp học sinh xác định được vấn đề cần tìm hiểu trong tiết học

b. Nội dung

- GV sử dụng các hệ thống câu hỏi, trò chơi, khơi gợi sự hứng thú cho học sinh

c. Sản phẩm học tập

- Hs thực hiện tốt các hoạt động mà giáo viên đưa ra.

d. Tổ chức thực hiện

HOẠT ĐỘNG CỦA GV- HS	YÊU CẦU CẦN ĐẠT
<p>Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ</p> <ul style="list-style-type: none"> - GV yêu cầu HS trả lời câu hỏi: Nhân dịp sinh nhật một người thân trong gia đình , em dự định tặng món quà gì ? <p>Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ</p> <ul style="list-style-type: none"> - HS tiếp nhận nhiệm vụ, trả lời câu hỏi: - GV theo dõi, hỗ trợ HS nếu cần thiết. <p>Bước 3: Báo cáo kết quả thực hiện</p> <ul style="list-style-type: none"> - GV gọi 2 bạn của 2 đội đại diện đứng dậy trả lời. - GV gọi HS khác nhận xét, đánh giá. <p>HS: - Một Số món quà lưu niệm: bút, sách vở , đồ dùng ,.. hay tự tay làm 1 món đồ lưu niệm</p> <p>Bước 4: Giáo viên kết luận</p> <ul style="list-style-type: none"> - GV đặt vấn đề: Chúng ta có thể tạo ra các sản phẩm lưu niệm để tặng người thân và bạn bè . Bài 4 : Thiết kế quà lưu niệm sẽ giúp chúng ta làm được điều này. 	Hoạt động khởi động

2. Hoạt động 2: Hình thành kiến thức mới

a. Mục tiêu

- Tìm hiểu mối liên hệ giữa SPMT và quà lưu niệm, một dạng sản phẩm trong lĩnh vực Thiết kế công nghiệp.

b. Nội dung

- GV hướng dẫn HS quan sát một số SPMT quà lưu niệm 3D minh họa trong SGK Mỹ thuật 6, trang 18.

- HS tìm hiểu và bước đầu nhận biết được chất liệu của SPMT.

c. Sản phẩm học tập

- Cảm nhận, hiểu được ý nghĩa và hình thức tạo hình một món quà lưu niệm.

d. Tổ chức thực hiện

HOẠT ĐỘNG CỦA GV- HS	YÊU CẦU CẦN ĐẠT
<p>Bước 1: GV giao nhiệm vụ</p> <p>- GV cho HS quan sát một số hình ảnh về SPMT có tạo hình ngôi nhà trong SGK Mỹ thuật 6, trang 18, hoặc SPMT ứng dụng đã chuẩn bị (nếu có) và gợi ý cho HS trả lời một số câu hỏi sau:</p> <p>+ Cách thức tạo hình sản phẩm, lựa chọn chất liệu là gì?</p> <p>+ Các yếu tố tạo hình (đường nét, hình, khối, màu sắc) và nguyên lý tạo hình (nguyên lý cân bằng, tương phản) được sử dụng trong sản phẩm như thế nào?</p> <p>+ Ý tưởng của cá nhân trong tạo sản phẩm ngôi nhà như thế nào?</p> <p>- Khi HS trả lời câu hỏi, GV gợi ý HS hình theo chủ đề Ngôi nhà yêu thương, đánh giá.</p> <p>Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ</p> <p>- HS đọc sgk trang 18-19 và thực hiện yêu cầu.</p> <p>- GV chia lớp thành 4 hoặc 6 nhóm theo dõi, hỗ trợ HS chọn ý tưởng – vật liệu</p>	<p>I. Quan sát tìm hiểu ý tưởng .</p> <p>- Một số quà lưu niệm có tạo hình ngôi nhà để trang trí:</p> <p>Hình ảnh SPMT đa chất liệu.</p> <p>Ngôi nhà trong SPMT phong phú đa dạng về chất liệu, kích thước, công năng sử dụng</p> <p>- Các bước thiết kế quà lưu niệm hình ngôi nhà:</p> <p>+ Chọn ý tưởng</p> <p>- Chọn vật liệu</p> <p>- cắt, dán, vẽ, gấp, in tạo hình (tùy theo ý tưởng để thực hiện các bước)</p> <p>VD1: nhóm 1 chọn làm tấm thiệp:</p> <p>Vật liệu: giấy bìa, màu vẽ, bút vẽ, chỉ màu... keo, kéo.</p> <p>Tạo hình: tấm thiệp sinh nhật</p> <p>Tạo mô hình 3D cắt ngôi nhà dán trung tâm tấm thiệp.</p> <p>Viết, vẽ, thêu lên tấm thiệp (bìa và xung quanh ngôi nhà) để hoàn thiện.</p> <p>VD2: nhóm 2: mô phỏng ngôi nhà trong lon</p>

...nếu cần thiết.

Bước 3: Báo cáo kết quả thực hiện

Các nhóm xác định ý tưởng có phù hợp với nhóm mình không? Nếu thay đổi thì xây dựng ý tưởng gì?

- GV gọi 4/6 bạn đại diện của 4/6 nhóm đứng dậy trả lời.

- GV gọi HS khác nhận xét, đánh giá.

Bước 4: Giáo viên kết luận

- GV đánh giá, nhận xét chốt nhiệm vụ cho nhóm.

VD: nhóm 1 vẽ cảnh ngôi nhà trong cái ly, nhóm 2 mô phỏng ngôi nhà trong lon bia, nhóm 3 làm tấm thiệp có ngôi nhà gấp giấy 3D, nhóm 4 làm ngôi nhà mini trên miếng bìa nhỏ. Nhóm 5 vẽ trang trí cái quạt giấy tặng bạn...

bia.

Vật liệu: 1 lon bia, giấy bìa màu, cành khô nhỏ, hạt xốp, cát, đá nhỏ, hoa cỏ nhựa giả nhỏ, keo silicon, kéo, màu nước...

Tạo hình: cắt khoát một phần lon nước.

Làm mô hình ngôi nhà nhỏ dán vào bên trong

Tô màu, viết, vẽ trang trí hoàn thiện.



II. Thể hiện.

Sau khi quan sát hình ảnh trang 20 nhóm thực hiện ý tưởng theo các bước:



3. Hoạt động 3: Luyện tập

a. Mục tiêu

- Tìm hiểu các bước thực hiện quà lưu niệm hình ngôi nhà.
- Thiết kế và trang trí quà lưu niệm có sử dụng hình ảnh ngôi nhà.

b. Nội dung

- HS quan sát các bước thực hiện tạo sản phẩm, thảo luận và trả lời câu hỏi trong SGK Mỹ thuật 6, trang 19.
- HS thực hiện thiết kế và trang trí quà lưu niệm có tạo hình ngôi nhà.

c. Sản phẩm học tập

- SPMT quà lưu niệm có tạo hình ngôi nhà.

- File thiệp chúc mừng kỹ thuật số (định dạng ảnh .JPG hoặc .PNG) hoặc video ngắn (định dạng .MP4) được thiết kế bằng công cụ số.

d. Tổ chức thực hiện

HOẠT ĐỘNG CỦA GV- HS	YÊU CẦU CẦN ĐẠT
<p>Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ</p> <p>- GV hướng dẫn HS quan sát các bước thiết kế quà lưu niệm hình ngôi nhà trong SGK Mĩ thuật 6, trang 19, và trả lời câu hỏi: Để làm quà lưu niệm từ vật liệu tái sử dụng em cần thực hiện những bước nào?</p> <p>GV gợi ý cho HS tìm hiểu các bước thực hiện qua trả lời các câu hỏi gợi ý:</p> <p>+ Ngôi nhà được thiết kế từ chất liệu nào?</p> <p>+ Các bộ phận nào của ngôi nhà được thiết kế trước?</p> <p>+ Để trang trí và làm đẹp cho ngôi nhà, cần bổ sung thêm những hình ảnh nào?</p> <p>+ Cách bố trí, sắp xếp đồ vật trong nhà như thế nào để tạo thành SPMT ứng dụng 3D?</p> <p>- GV cho HS quan sát một số SPMT của HS trong SGK Mĩ thuật 6, trang 20 và trả lời câu hỏi:</p> <p>+ Để sử dụng hình ảnh ngôi nhà trong trang trí quà lưu niệm, các sản phẩm nào hay được thể hiện?</p> <p>+ Em có ý tưởng về thiết kế quà lưu niệm như thế nào?</p> <p>Học sinh thực hiện tạo dáng và trang trí quà lưu niệm có sử dụng hình ngôi nhà theo hướng dẫn của giáo viên</p> <p>- GV cho HS tìm hiểu phần Em có biết và GV dành thời gian cho HS thực hiện: tạo dáng và trang trí quà lưu niệm có sử dụng hình ngôi nhà.</p> <p>Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ</p> <p>- HS quan sát sgk trang 20 và thực hiện yêu cầu.</p> <p>- GV theo dõi, hỗ trợ HS tạo sản phẩm nếu cần thiết.</p> <p>- Tích hợp NLS: Thiết kế quà lưu niệm số</p>	<p>- Sản phẩm mĩ thuật của HS.</p> <p>* Các bước thực hiện có tạo hình ngôi nhà :</p> <p>- Cắt và gấp bìa theo hình</p> <p>- Gập bìa đã cắt thành khung nhà</p> <p>- Cắt và gấp bìa tạo mái nhà</p> <p>- Vẽ, cắt tạo hình trang trí cho ngôi nhà.</p> <p>- Gắn các hình trang trí, mái nhà, khung nhà thành sản phẩm hoàn thiện.</p> <p>*Lưu ý: ý tưởng SGK trang 20 các em có thể tạo hình ảnh mới.</p> <p>- HS thực hiện Sản phẩm mĩ thuật của cá nhân(được khích lệ) hoặc nhóm(được đánh giá).</p>

GV dẫn dắt: “*Bên cạnh việc làm quà lưu niệm bằng vật liệu tái chế, hôm nay chúng ta sẽ thử một cách làm hiện đại hơn. Các em hãy cùng nhau sử dụng công cụ Canva để thiết kế một tấm thiệp hoặc một video ngắn chúc mừng người thân nhé!*”

Chuẩn bị:

+ GV: Hướng dẫn HS truy cập Canva, giới thiệu các mẫu (template) thiệp, video có sẵn liên quan đến chủ đề "Ngôi nhà", "Gia đình".

+ HS: Các nhóm sử dụng máy tính hoặc điện thoại thông minh.

Thực hiện (theo nhóm):

+ **Bước 1 - Lựa chọn công cụ:** Truy cập Canva.com, chọn mẫu thiết kế (thiệp chúc mừng hoặc video ngắn).

+ **Bước 2 - Chỉnh sửa nội dung:** Thay đổi hình ảnh, màu sắc, phông chữ. Chèn hình ảnh "ngôi nhà" do nhóm tự vẽ hoặc tìm kiếm trong thư viện Canva. Viết lời chúc ý nghĩa.

+ **Bước 3 - Xuất sản phẩm:** Lưu sản phẩm dưới dạng ảnh (.JPG) hoặc video (.MP4).

Sản phẩm: Nộp file thiết kế qua Zalo nhóm lớp. (NLS: **3.1TC1a, 5.3TC1a**)

Bước 3: Báo cáo kết quả thực hiện

- GV gọi đại diện một số bạn HS đứng dậy trình bày sản phẩm mỹ thuật của mình (nếu xong).

- GV & HS khác nhận xét, đánh giá.

Bước 4: Giáo viên kết luận

GV đánh giá, nhận xét, chuẩn kiến thức, chuyển sang nội dung mới.

BẢNG PHÂN TÍCH PHÁT TRIỂN NĂNG LỰC SỐ (NLS) CHO HỌC SINH

T T	Tên HĐ	Tổ chức dạy học	Năng lực số
1	Hoạt động 3: Luyện tập	<ul style="list-style-type: none"> - HS làm việc theo nhóm, sử dụng Canva để thiết kế thiệp chúc mừng hoặc video ngắn theo chủ đề "Ngôi nhà yêu thương". - HS lựa chọn mẫu, chỉnh sửa hình ảnh, màu sắc, phông chữ và viết lời chúc. - Sản phẩm là file ảnh (.JPG) hoặc video (.MP4) nộp qua Zalo. 	<p>3.1TC1a: Chỉ ra được cách tạo và chỉnh sửa nội dung có khái niệm cụ thể và mang tính phổ thông bằng những định dạng rõ ràng, phổ biến.</p> <p>5.3TC1a: Chọn được các công cụ và công nghệ số có thể được sử dụng để tạo ra kiến thức rõ ràng cũng như các quy trình và sản phẩm đổi mới được xác định rõ ràng.</p>

KIỂM TRA GIỮA KỲ I - NỘI DUNG MĨ THUẬT LỚP 6

1. Đặc tả đơn vị kiến thức.

Nội dung kiểm tra	Đơn vị kiến thức	Mức độ đánh giá
Mĩ thuật ứng dụng	<p>Yếu tố và nguyên lí tạo hình</p> <p>Lựa chọn, kết hợp:</p> <p><i>Yếu tố tạo hình:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – Chấm, nét, hình, màu sắc, đậm nhạt... <p><i>Nguyên lí tạo hình:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – Cân bằng, lặp lại, nhịp điệu, tỉ lệ, hài hoà... <p>Thể loại:</p> <p>Lựa chọn, kết hợp:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Lí luận và lịch sử mỹ thuật – Thiết kế đồ họa <p>Hoạt động thực hành và thảo luận</p> <p><i>Thực hành</i></p>	<p>Nhận biết:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Xác định được các loại vật liệu phù hợp để tạo nên sản phẩm. <p>Thông hiểu:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Hiểu được tính ứng dụng của sản phẩm thiết kế. <p>Vận dụng:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Vận dụng được một số yếu tố tạo hình vào thiết kế sản phẩm. – Nhận xét, đánh giá được

	– Thực hành sáng tạo sản phẩm thiết kế 2D, 3D. <i>Thảo luận</i> – Sản phẩm thực hành của học sinh Định hướng chủ đề Lựa chọn, kết hợp: – Văn hoá, xã hội.	sản phẩm cá nhân, sản phẩm nhóm học tập. Vận dụng cao: – Sáng tạo từ những đồ vật, vật liệu sẵn có thành sản phẩm mới.
--	---	---

2. Đề kiểm tra giữa kì I, lớp 6

ĐỀ KIỂM TRA GIỮA KÌ I

Nội dung: Mĩ thuật

(Thời gian 45 phút)

a) Nội dung đề

Câu 1: Em hãy thiết kế quà lưu niệm có sử dụng hình ảnh ngôi nhà.

Câu 2: Viết một số thông tin giới thiệu về sản phẩm (Đặt tên sản phẩm, chất liệu/vật liệu, ý tưởng thiết kế...).

b) Yêu cầu

- Hình thức tạo hình: 2D hoặc 3D (có thể kết hợp vẽ với in hoặc xé dán)
- Chất liệu/vật liệu: Tự chọn (họa phẩm, giấy...).
- Kích thước: Tùy thích.

3. Hướng dẫn đánh giá nội dung kiểm tra và xếp loại

Phiếu ĐG nội dung KT và hướng dẫn xếp loại theo mức độ ĐG
1. Thể hiện được mục đích sử dụng của sản phẩm quà lưu niệm có sử dụng hình ảnh ngôi nhà.
2. Hiểu và ứng dụng được sản phẩm quà lưu niệm vào đời sống.
3. Vận dụng được yếu tố tạo hình trong thực hành thiết kế sản phẩm quà lưu niệm có sử dụng hình ảnh ngôi nhà.
4. Giới thiệu, nhận xét được sản phẩm quà lưu niệm có sử dụng hình ảnh ngôi nhà. (cá nhân/nhóm).
5. Chia sẻ được kinh nghiệm trong thực hành, sáng tạo sản phẩm quà lưu niệm có sử dụng hình ảnh ngôi nhà.
Xếp loại:

- **Chưa đạt:** HS chỉ đạt được tiêu chí 1, tiêu chí 2 hoặc cả 2 tiêu chí 1 và 2 trong 5 tiêu chí.
- **Đạt:** HS đạt được ít nhất 3 tiêu chí (1, 2, 3); 4 tiêu chí (1, 2, 3, 4) hoặc cả 5 tiêu chí.

CHỦ ĐỀ 3: HOẠT ĐỘNG TRONG TRƯỜNG HỌC

BÀI 5: TẠO HÌNH HOẠT ĐỘNG TRONG NHÀ TRƯỜNG

Môn học/Hoạt động giáo dục: **Mỹ thuật**; lớp:6

Thời gian thực hiện: 2 tiết

I. MỤC TIÊU

1. Kiến thức

- Giới thiệu những hình ảnh hoạt động trong trường học, các gợi ý để HS hình thành ý tưởng trong thực hành, sáng tạo;
- Giới thiệu một số TPMT thể hiện hoạt động của HS;
- Các bước thực hiện SPMT theo hình thức phù hợp điều kiện.

2. Năng lực

Sau bài học, HS sẽ:

- Hình thành kỹ năng quan sát, khai thác hình ảnh các hoạt động trong trường học để thể hiện SPMT;
- Biết sử dụng nét, hình, màu, khối để thể hiện các nhân vật hoạt động;
- Biết đặt câu hỏi và phân tích được nguyên lý tạo hình sử dụng trong sáng tạo SPMT.

- Năng lực số

+ 1.1TC1b: Thực hiện được rõ ràng và theo quy trình các tìm kiếm để tìm dữ liệu, thông tin và nội dung trong môi trường số.

+ 1.2TC1a: Thực hiện phân tích, so sánh, đánh giá được độ tin cậy và độ chính xác của các nguồn dữ liệu, thông tin và nội dung số đã được tổ chức rõ ràng.

3. Phẩm chất

- Có thêm niềm yêu thích với môn học thông qua việc khai thác chất liệu từ trong môi trường học tập để thể hiện SPMT;
- Yêu quý môi trường học tập, quan tâm hơn đến các hoạt động vui chơi, học tập, thiện nguyện trong nhà trường.

II. THIẾT BỊ DẠY HỌC VÀ HỌC LIỆU

- Một số hình ảnh, clip liên quan đến hoạt động giáo dục trong trường học trình chiếu trên Powerpoint để HS quan sát;
- Một số vật liệu tái sử dụng như: vỏ hộp, viên sỏi, mẫu gỗ, giấy,...
- Máy chiếu, máy tính/điện thoại thông minh (sử dụng theo nhóm), mạng Internet. – Phiếu học tập số 1 (bản in hoặc gửi qua Zalo).

III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC

1. Hoạt động 1: Mở đầu

a. Mục tiêu

- Giúp học sinh xác định được vấn đề cần tìm hiểu trong tiết học

b. Nội dung

- GV sử dụng các hệ thống câu hỏi, trò chơi, khơi gợi sự hứng thú cho học sinh

c. Sản phẩm học tập

- Hs thực hiện tốt các hoạt động mà giáo viên đưa ra.

d. Tổ chức thực hiện

HOẠT ĐỘNG CỦA GV- HS	YÊU CẦU CẦN ĐẠT
<p>Bước 1: GV giao nhiệm vụ</p> <ul style="list-style-type: none"> - GV yêu cầu HS trả lời câu hỏi: Trong trường học, em thường tham gia những hoạt động gì ? <p>Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ</p> <ul style="list-style-type: none"> - HS tiếp nhận nhiệm vụ, trả lời câu hỏi: <p>Bước 3: Báo cáo kết quả thực hiện</p> <ul style="list-style-type: none"> - Một số hoạt động: Học tập , vui chơi, ngoại khóa. <p>Bước 4: Giáo viên kết luận</p> <ul style="list-style-type: none"> - GV đặt vấn đề: Trong trường học có rất nhiều hoạt động , và đặc biệt với môn mỹ thuật chúng ta đã làm quen với các hoạt động ở các bài trước . Hôm nay chúng ta cùng tìm hiểu 	<p>Hoạt động khởi động</p>

2. Hoạt động 2: Hình thành kiến thức mới

a. Mục tiêu

- Quan sát các hình ảnh minh họa thấy được sự phong phú của các hoạt động giáo dục trong trường học;
- Hình thành kĩ năng quan sát, khai thác hình ảnh các hoạt động trong trường học để thể hiện SPMT.

b. Nội dung

- HS quan sát các hình ảnh minh họa về các hoạt động giáo dục trong trường học. Qua đó nhận thức, khai thác và hình thành ý tưởng thể hiện SPMT.
- GV đặt câu hỏi định hướng, hướng dẫn HS quan sát, trả lời câu hỏi về những nội dung liên quan đến chủ đề.

c. Sản phẩm học tập

- HS nhận thức được sự phong phú của các hoạt động giáo dục trong trường học, đáp ứng mục tiêu phát triển toàn diện của giáo dục.
- Hình thành ý tưởng thể hiện SPMT về chủ đề hoạt động trong trường học.
- Vẽ lại được một vài hình dáng, động tác hoạt động.
- Hoàn thành Phiếu học tập số 1 về tìm kiếm và đánh giá thông tin hình ảnh.

d. Tổ chức thực hiện

HOẠT ĐỘNG CỦA GV- HS	YÊU CẦU CẦN ĐẠT
<p>*Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ</p> <ul style="list-style-type: none"> - GV yêu cầu HS mở SGK Mĩ thuật 6, trang 22. + Kể tên những hoạt động học tập, thể thao, từ thiện,... ở trường em. + Hãy tập chép dáng người trong hoạt động ở trường học qua quan sát thực tế, ảnh chụp,... + Lựa chọn màu sắc để thể hiện SPMT theo chủ đề. - GV hướng dẫn HS quan sát hai TPMT thể hiện hoạt động của HS và yêu cầu HS trả lời câu hỏi trong SGK Mĩ thuật 6, trang 23. + Tranh Học tổ của họa sĩ Nguyễn Phan Chánh <p>* Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ</p> <p>Sau khi HS quan sát, tìm hiểu hai bức tranh,</p> <ul style="list-style-type: none"> - GV có thể tổ chức cho các em trao đổi về vẻ đẹp của hai tác phẩm theo nhóm hoặc theo bàn. 	<p>I. Quan sát:</p> <p>1. Một số phác thảo dáng người trong hoạt động ở trường:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Các hoạt động giáo dục ở trường: Học tập, thể thao, ngoại khóa, văn nghệ. -Vẽ phác nhân vật 2 bạn đang chơi đá cầu, nhảy dây, bóng rổ, ôn bài nhóm... - Màu nét đơn giản, màu sản phẩm tươi sáng. <p>* Một số tác phẩm mĩ thuật thể hiện hoạt động của học sinh :</p> <ul style="list-style-type: none"> + Tranh <i>Học tổ</i> của họa sĩ Nguyễn Phan Chánh được vẽ bằng những

- HS bày tỏ những cảm nhận, cảm xúc, tình cảm của cá nhân với hai tác phẩm của các họa sĩ.

- Tích hợp NLS: Tìm kiếm tư liệu sáng tạo

GV dẫn dắt: “Để có thêm nhiều ý tưởng cho sản phẩm của mình, các em hãy cùng nhau tìm kiếm trên mạng những hình ảnh đẹp về hoạt động ở trường và đánh giá xem hình ảnh nào phù hợp nhất nhé.”

Chuẩn bị:

+ GV: Chuẩn bị Phiếu học tập số 1.

+ HS: Thiết bị có kết nối Internet (theo nhóm).

Thực hiện (theo nhóm):

+ **Bước 1 - Tìm kiếm:** Sử dụng Google Search với các từ khóa như: "học sinh chơi đá cầu", "hoạt động ngoại khóa", "giờ ra chơi"...

+ **Bước 2 - Sàng lọc:** Mỗi nhóm chọn ra 2 hình ảnh ưng ý nhất, lưu lại và dán vào Phiếu học tập.

+ **Bước 3 - Đánh giá:** Thảo luận và trả lời câu hỏi trong phiếu: Hình ảnh có rõ nét không? Dáng người có đẹp không? Có thể hiện đúng hoạt động không?

Sản phẩm: Nộp Phiếu học tập số 1 đã hoàn thành.

(NLS: 1.1TC1b, 1.2TC1a)

* Bước 3: Báo cáo kết quả thực hiện

-HS: Đại diện trình bày kết quả thảo luận của bản mình.

* Bước 4: Giáo viên kết luận

- GV tóm tắt, nhận xét, chỉ ra những ưu điểm để động viên HS tự tin, hứng thú trong học tập.

mảng màu lớn, đơn giản. Bức tranh có sự cân đối giữa mảng sáng, mảng đậm. Ánh sáng tập trung trên các khuôn mặt và giữa tranh. Bức tranh cho thấy vẽ đẹp mộc mạc, đơn giản, trong sáng và không khí học tập say sưa, chăm chỉ.

+ Tranh *Về đích* có vẽ đẹp khỏe khoắn trong cách vẽ. Bức tranh được diễn tả bằng những vệt màu, nét bút mạnh mẽ. Ánh sáng tập trung vào nhóm HS giữa tranh làm thu hút, hướng điểm nhìn của người xem tập trung vào nhóm nhân vật chính.

II. Thể hiện:

Thể hiện một SPMT về chủ đề Hoạt động trong trường học theo hình thức tự chọn

Các bước thể hiện một sản phẩm mỹ thuật theo hình thức phù điêu đắp nổi về chủ đề Hoạt động trong trường học:

1. Vẽ phác hình
2. Ngâm giấy vệ sinh vào nước
3. Trộn màu vào giấy đã ngâm
4. Tạo các hỗn hợp màu khác nhau
5. Đắp giấy đã trộn màu lên hình
6. Hoàn thiện sản phẩm

3. Hoạt động 3: Luyện tập

a. Mục tiêu

- Nhận biết các bước thể hiện một sản phẩm đắp nổi về chủ đề : Hoạt động trong trường học

- Vẽ lại một số động tác, dáng người và lựa chọn màu sắc để thể hiện SPMT theo chủ đề.
- Biết sắp xếp đường nét, hình mảng, màu sắc...để thể hiện SPMT.

b. Nội dung

- GV hướng dẫn HS quan sát hình minh họa các bước thể hiện SPMT theo hình thức phù hợp đáp ứng về chủ đề: Hoạt động trong trường học.
- GV cho HS trả lời câu hỏi trong SGK Mĩ thuật 6, trang 25
- HS thể hiện sản phẩm của mình bằng hình thức tạo hình tự chọn.

c. Sản phẩm học tập

- SPMT về chủ đề: Hoạt động trong trường học bằng hình thức đắp nổi hoặc xé, dán.

d. Tổ chức thực hiện

HOẠT ĐỘNG CỦA GV- HS	YÊU CẦU CẦN ĐẠT
<p>*Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ</p> <ul style="list-style-type: none"> -GV yêu cầu HS quan sát hình SGK tr 24. - GV đưa câu hỏi gợi ý: <ul style="list-style-type: none"> + Nêu các bước tạo sản phẩm? + Kể tên các hoạt động em biết và nhóm em chọn hoạt động nào để thể hiện? + Em trang trí sản phẩm đó như thế nào? - GV tổ chức cho HS thực hành làm SPMT về hoạt động học tập theo hình thức đắp nổi của các nhóm. <p>*Lưu ý: - GV thị phạm đắp nổi – khắc tạo hình.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tùy theo từng đối tượng HS địa phương GV chọn vật liệu và giao nhiệm vụ khác nhau có thể: Đất nặn, đất sét, giấy VS bột..để tạo hình trên 1 tấm bìa phù hợp... <p>*Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ</p> <p>HS đọc sgk và thực hiện yêu cầu.</p> <p>GV theo dõi, hỗ trợ HS nêu cần thiết.</p> <p>+ <i>Học sinh sử dụng các phần mềm thiết kế đồ họa cơ bản (như Canva, Google Slides) để tạo ra một sản phẩm kỹ thuật số, SP rõ về hình mảng, màu sắc.</i></p>	<p>III. Luyện tập- Thảo luận:</p> <ul style="list-style-type: none"> -HS tiếp tục hoàn thiện sản phẩm hoặc làm thay thế bài xé dán. - Thảo luận theo nhóm, - Trưng bày sản phẩm: (đặt ở nhóm, giữa lớp hoặc đặt phía trên bảng).

<p>+ SP được trình bày ở tiết 2 của bài</p> <p>* Bước 3: Báo cáo kết quả thực hiện</p> <p>-Đại diện nhóm trình bày kết quả SPMT của nhóm mình</p> <p>- GV gọi HS khác nhận xét, đánh giá.</p> <p>* Bước 4: Giáo viên kết luận</p> <p>GV đánh giá, nhận xét, chuẩn kiến thức, chuyển sang nội dung mới.)</p>	
---	--

4. Hoạt động 4: Vận dụng

a. Mục tiêu

- Biết cách nhận xét, đánh giá được sản phẩm của cá nhân và các bạn.
- Trình bày những cảm nhận về SPMT trước nhóm.

b. Nội dung

- GV hướng dẫn HS quan sát SPMT của nhóm.
- HS thảo luận theo các câu hỏi gợi ý trong SGK Mĩ thuật 6, trang 26.

c. Sản phẩm học tập

- Cảm nhận, phân tích được SPMT của cá nhân và các bạn.

d. Tổ chức thực hiện

HOẠT ĐỘNG CỦA GV- HS	YÊU CẦU CẦN ĐẠT
<p>*Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ</p> <p>- GV yêu cầu HS mở SGK Mĩ thuật 6, trang 26, và hướng dẫn HS hoạt động theo nhóm. GV chia HS trong lớp thành các nhóm cho phù hợp.</p> <p>- GV hướng dẫn HS quan sát hai SPMT được giới thiệu trong SGK Mĩ thuật 6, T.26</p> <p>+ Những sản phẩm này thể hiện các hoạt động gì? Được làm từ những vật liệu tái sử dụng nào?</p> <p>+ Các bước thực hiện SPMT này ra sao?</p> <p>*Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ</p> <p>- Nhóm trưởng trao đổi về ý tưởng sản phẩm nhóm và phân công nhiệm vụ với các thành viên trong nhóm để có thể sắp xếp các sản phẩm riêng lẻ của các bạn thành một sản phẩm chung và chuẩn bị bài thuyết trình giới thiệu, chia sẻ về sản phẩm của nhóm trước cả lớp.</p> <p>*Bước 3: Báo cáo kết quả thực hiện</p>	<p>IV. Vận dụng</p> <p>- Thảo luận trả lời câu hỏi SGK tr26</p> <p>VD: Nhóm em đáp phù điêu cảnh ôn bài dưới gốc cây bàng. Ý tưởng bạn ôn bài mơ màng thấy con bướm vàng bay qua và lá bàng rơi báo hiệu năm học sắp kết</p>

<ul style="list-style-type: none"> - GV cho HS nói về SPMT mình sẽ thể hiện về đề tài này theo các nội dung gợi ý sau: + Nhóm em đặt tên cho sản phẩm là gì? + Các em sẽ trưng bày sản phẩm của nhóm ở đâu? - HS thực hiện theo yêu cầu - GV gọi nhóm khác nhận xét, đánh giá. <p>*Bước 4:Giáo viên kết luận</p> <ul style="list-style-type: none"> - GV đánh giá, nhận xét. - GV nhận xét, đánh giá, chuẩn kiến thức bài học. 	<p>thức. Xử lí đất nặn, tô màu nước, tạo hình nổi nặn khắc chi tiết.</p>
--	--

***Củng cố, dặn dò.**

- Hoàn thành Sp
- Chuẩn bị giờ sau: Đồ chơi thật của em cùng đồ dùng học vẽ, giấy bìa, hộp giấy, giấy màu, hộp lon, tấm bìa màu, que kem, xốp, hoa cỏ nhựa, kéo -keo....để học tiết thiết kế trò chơi.(nên chuẩn bị theo nhóm)

BẢNG PHÂN TÍCH PHÁT TRIỂN NĂNG LỰC SỐ (NLS) CHO HỌC SINH

T T	Tên hoạt động	Tổ chức dạy học	Năng lực số
2	Hoạt động 2: Hình thành kiến thức mới	<p>Tích hợp NLS: Tìm kiếm tư liệu sáng tạo</p> <ul style="list-style-type: none"> - HS làm việc theo nhóm, sử dụng Google Search để tìm kiếm hình ảnh về các hoạt động trong trường học. - HS lựa chọn, lưu và dán hình ảnh vào Phiếu học tập số 1. - HS thảo luận, đánh giá độ tin cậy, tính phù hợp của hình ảnh và ghi nhận xét vào phiếu. - Sản phẩm là Phiếu học tập số 1 đã hoàn thành. 	<p>1.1TC1b: Thực hiện được rõ ràng và theo quy trình các tìm kiếm để tìm dữ liệu, thông tin và nội dung trong môi trường số.</p> <p>1.2TC1a: Thực hiện phân tích, so sánh, đánh giá được độ tin cậy và độ chính xác của các nguồn dữ liệu, thông tin và nội dung số đã được tổ chức rõ ràng.</p>

CHỦ ĐỀ 3: HOẠT ĐỘNG TRONG TRƯỜNG HỌC**BÀI 6: THIẾT KẾ ĐỒ CHƠI**Môn học/Hoạt động giáo dục: **Mỹ thuật**; lớp:6

Thời gian thực hiện: 2 tiết

I. MỤC TIÊU**1. Kiến thức**

- Những nội dung đơn giản liên quan đến thiết kế đồ chơi thuộc lĩnh vực mỹ thuật ứng dụng;
- Các bước cơ bản để thực hiện đồ chơi đá bóng.

2. Năng lực

Sau bài học, HS sẽ:

- Xác định được mục đích sử dụng của sản phẩm đồ chơi;
- Có ý thức sử dụng những vật liệu sẵn có để tạo được những đồ chơi phù hợp với lứa tuổi, trong đó có khai thác hình ảnh về hoạt động vui chơi trong trường học;
- Biết đặt câu hỏi, trả lời và hiểu được tính ứng dụng của sản phẩm đồ chơi được tạo dáng, thiết kế trong chủ đề.

3. Phẩm chất

- Khai thác những vật liệu có sẵn hoặc tái chế để làm sản phẩm đồ chơi. Qua đó có ý thức gìn giữ và bảo vệ môi trường;
- Biết trân trọng sự lao động, sáng tạo và giữ gìn những sản phẩm đồ chơi yêu thích.

II. THIẾT BỊ DẠY HỌC VÀ HỌC LIỆU

- Một số hình ảnh về đồ chơi hoặc những đồ chơi có trang trí bằng các hoạt động vui chơi của HS;
- Một số vật liệu sẵn có như: giấy báo, bìa, màu, hộp cát-tông,...

III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC**1. Hoạt động 1: Mở đầu****a. Mục tiêu**

- Giúp học sinh xác định được vấn đề cần tìm hiểu trong tiết học

b. Nội dung

- GV sử dụng các hệ thống câu hỏi, trò chơi, khơi gợi sự hứng thú cho học sinh

c. Sản phẩm học tập

- HS thực hiện tốt các hoạt động mà giáo viên đưa ra.

d. Tổ chức thực hiện

HOẠT ĐỘNG CỦA GV- HS	YÊU CẦU CẦN ĐẠT
<p>Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ</p> <p>- GV yêu cầu HS trả lời câu hỏi: Em hãy kể tên 1 số đồ chơi mà em hay chơi?</p> <p>Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ</p> <p>- HS tiếp nhận nhiệm vụ, trả lời câu hỏi:</p> <p>Bước 3: Báo cáo kết quả thực hiện</p> <p>- Một số trò chơi: Búp bê , đá bóng ,...</p> <p>Bước 4: Giáo viên kết luận</p> <p>- GV đặt vấn đề: Việc tự thiết kế trò chơi rất thú vị. Bài học hôm nay chúng ta cùng tìm hiểu cách thiết kế đồ chơi đá bóng.</p>	Hoạt động khởi động

2. Hoạt động 2: Hình thành kiến thức mới

a. Mục tiêu

- Nhận thức được thiết kế đồ chơi thuộc lĩnh vực mỹ thuật ứng dụng;
- Xác định được mục đích sử dụng của sản phẩm đồ chơi.

b. Nội dung

- GV hướng dẫn HS quan sát hai sản phẩm đồ chơi được thiết kế có trang trí bằng hình ảnh hoạt động trong trường học.
- HS quan sát tìm hiểu, hình thành kiến thức bước đầu về mỹ thuật ứng dụng.

c. Sản phẩm học tập

- Nhận thức của HS về mỹ thuật ứng dụng trong đó có thiết kế đồ chơi phù hợp và an toàn.

d. Tổ chức thực hiện

HOẠT ĐỘNG CỦA GV- HS	YÊU CẦU CẦN ĐẠT
<p>Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ</p> <p>- GV sử dụng hình ảnh minh hoạ ở SGK Mỹ thuật 6, trang 27 để HS quan sát, tìm hiểu về thiết kế đồ chơi.</p> <p>- GV hướng dẫn HS tìm hiểu nguyên lí</p>	I. Quan sát

cân bằng trong tạo dáng, màu sắc, trang trí đồ chơi.

- GV cho HS tìm hiểu phần Em có biết để biết thêm về thiết kế đồ chơi trong lĩnh vực mỹ thuật ứng dụng, củng cố kiến thức đã học về thể loại mỹ thuật ở chủ đề 1.

Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ

- + HS đọc sgk và thực hiện yêu cầu.
- + GV theo dõi, hỗ trợ HS nếu cần thiết.

Bước 3: Báo cáo kết quả thực hiện

- + GV gọi HS đứng dậy trả lời
- + GV gọi HS khác nhận xét, đánh giá

Bước 4: Giáo viên kết luận

GV đánh giá, nhận xét, chuẩn kiến thức.



- Thiết kế đồ chơi thuộc lĩnh vực mỹ thuật ứng dụng, trong đó tạo dáng, chế tạo đồ chơi, lắp ghép mô hình, sử dụng vật liệu tạo sản phẩm theo các quy tắc an toàn khi sử dụng.

II. Thể hiện



- Sản phẩm mỹ thuật của HS.
- Các bước thực hiện đồ chơi đá bóng :
 - + Trổ hộp giấy thành đồ chơi bóng đá và cài que gỗ.
 - + Trang trí đồ chơi mô phỏng sân bóng
 - + Tranh trí hai cầu thủ lên tấm bìa
 - + Gắn hình cầu thủ, que gỗ và hoàn thiện sản phẩm.
- Em thiết kế trò chơi cầu lông đa chất liệu như : giấy, nhựa,...

3. Hoạt động 3: Luyện tập

a. Mục tiêu

- Có ý thức và sử dụng những vật liệu sẵn có để thiết kế được một đồ chơi phù hợp với lứa tuổi, thể hiện chủ đề: Hoạt động trong trường học.

b. Nội dung

- HS hình thành ý tưởng thiết kế đồ chơi qua việc trả lời hai câu hỏi trong SGK Mĩ thuật 6, trang 28.

- HS thể hiện sản phẩm đồ chơi của cá nhân.

c. Sản phẩm học tập

- Bước đầu hiểu được quá trình thiết kế một SPMT ứng dụng.

- Thiết kế được một đồ chơi phù hợp theo chủ đề: Hoạt động trong trường học.

d. Tổ chức thực hiện

HOẠT ĐỘNG CỦA GV- HS	YÊU CẦU CẦN ĐẠT
<p>Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ</p> <p>- Căn cứ vào sản phẩm đồ chơi HS vừa thực hiện, GV tổ chức cho HS trao đổi nhóm theo những câu hỏi trong SGK Mĩ thuật 6, trang 30.</p> <p>+ Bạn đã sử dụng những đồ vật, vật liệu gì để thiết kế đồ chơi? Câu hỏi này giúp HS tìm hiểu về chất liệu sử dụng để thiết kế đồ chơi và rèn luyện kỹ năng sử dụng vật liệu có sẵn một cách hiệu quả và hợp lí.</p> <p>+ Sản phẩm đồ chơi bạn làm ra thể hiện nội dung gì? Câu hỏi này giúp HS tìm hiểu về mối quan hệ giữa công dụng, chức năng và giá trị thẩm mĩ của đồ chơi để tìm được nội dung thiết kế phù hợp.</p> <p>+ Loại trò chơi nào phù hợp với đồ chơi của bạn?</p> <p>- GV tổng kết và chốt các kiến thức cơ bản về mối liên quan giữa công dụng, chức năng và yếu tố mĩ thuật trong SPMT ứng dụng.</p> <p>Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ</p> <p>- Các thành viên trong nhóm thống nhất trả lời câu hỏi mà giáo viên đưa ra .</p> <p>- HS thảo luận theo nhóm về Sản phẩm mĩ thuật đã thực</p>	<p>III. Luyện tập - Thảo luận</p> <p>HS làm sản phẩm đồ chơi</p>

hiện ở phần Thể hiện Bước 3: Báo cáo kết quả thực hiện - Các nhóm trình bày SPMT nhóm mình lên - GV gọi nhóm khác nhận xét, đánh giá. Bước 4: Giáo viên kết luận GV đánh giá, nhận xét, chuẩn kiến thức, chuyển sang nội dung mới.	
---	--

4. Hoạt động 4: Vận dụng

a. Mục tiêu

- Vận dụng những kiến thức đã học về thiết kế sản phẩm đồ chơi HS trang trí, làm mới đồ chơi yêu thích của mình.

b. Nội dung

- GV hướng dẫn HS trang trí, làm mới món đồ chơi mà HS yêu thích.
 - HS thực hiện trang trí đồ chơi yêu thích.

c. Sản phẩm học tập

- Một món đồ chơi yêu thích được làm mới hoặc sắp xếp các sản phẩm đồ chơi riêng lẻ thành một sản phẩm đồ chơi chung của cả nhóm.

d. Tổ chức thực hiện

HOẠT ĐỘNG CỦA GV- HS	YÊU CẦU CẦN ĐẠT
Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ - GV hướng dẫn HS quan sát hai sản phẩm đồ chơi được giới thiệu trong SGK Mĩ thuật 6, trang 30. Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ - HS trao đổi vẽ hình thức làm mới đồ chơi yêu thích hoặc sắp xếp sáng tạo ra sản phẩm chung trong hình minh hoạ. - HS quan sát và tìm hiểu về hai sản phẩm minh hoạ, - GV đưa ra những gợi ý phần nhóm để HS sắp xếp bài thực hành theo nhóm với những tiêu chí:	IV.Vận dụng: - HS trao đổi vẽ hình thức làm mới đồ chơi yêu thích hoặc sắp xếp sáng tạo ra sản phẩm chung trong hình minh hoạ.

- + Những sản phẩm đồ chơi cùng thể loại;
- + Những sản phẩm đồ chơi có ý tưởng từ sự liên tưởng, tưởng tượng, suy nghĩ của bản thân liên quan đến chủ đề.

Bước 3: Báo cáo kết quả thực hiện

- Vận dụng những kiến thức đã học về yếu tố và nguyên lí tạo hình, nhóm HS tổ chức, sắp xếp các sản phẩm đồ chơi của các thành viên trong nhóm thành một sản phẩm chung hợp lí, có chủ đề, mang ý nghĩa giáo dục,...

GV bao quát và hướng dẫn, gợi ý trong quá trình HS thực hiện sản phẩm, kịp thời động viên, rút kinh nghiệm, giúp đỡ HS hoàn thành bài tập vận dụng của các nhóm.

Bước 4: Giáo viên kết luận

- GV tổng kết, củng cố các kiến thức đã học trong bài về thiết kế SPMT ứng dụng qua hình thức đôi bạn tự đặt câu hỏi và trả lời

*** Củng cố dặn dò:** GV tổng kết, củng cố các kiến thức đã học trong bài về thiết kế SPMT ứng dụng qua hình thức đôi bạn tự đặt câu hỏi và trả lời. Hình thức này vừa củng cố kiến thức trong bài về kĩ thuật ứng dụng vừa giúp HS rèn luyện kĩ năng biết đặt câu hỏi và trả lời cũng như nhận xét đánh giá SPMT theo yêu cầu của môn học. Mặt khác, điều này cũng giúp HS tự tin trong giao tiếp và làm việc nhóm với các bạn.

CHỦ ĐỀ 4: MỸ THUẬT THỜI KÌ TIỀN SỬ**BÀI 7: MỸ THUẬT THẾ GIỚI THỜI KÌ TIỀN SỬ**Môn học/Hoạt động giáo dục: **Mỹ thuật**; lớp: **6**

Thời gian thực hiện: 2 tiết

I. MỤC TIÊU**1. Kiến thức**

- Giá trị mỹ thuật thế giới thời kì tiền sử qua một số hiện vật;
- Các bước thực hiện một SPMT có sử dụng tạo hình mỹ thuật thế giới thời kì tiền sử;
- Mô phỏng về một di sản mỹ thuật thế giới thời kì tiền sử bằng hình thức nặn hoặc vẽ.

2. Năng lực

- Biết được một số di sản mỹ thuật thế giới thời kì tiền sử;
- Biết cách khai thác giá trị tạo hình ở thời kì này trong mô phỏng, trang trí một SPMT;
- Biết đặt câu hỏi và xác định được vẻ đẹp của giá trị tạo hình ở thời kì này trong SPMT của bạn.

3. Phẩm chất

- Có ý thức tìm hiểu vẻ đẹp tạo hình của mỹ thuật thế giới thời kì tiền sử;
- Thêm yêu thích môn học bởi sự đa dạng, phong phú và lịch sử lâu đời của loại hình mỹ thuật trên thế giới.

II. THIẾT BỊ DẠY HỌC VÀ HỌC LIỆU

- Một số hình ảnh, clip liên quan đến mỹ thuật thế giới thời kì tiền sử để trình chiếu trên PowerPoint cho HS quan sát;
- Một số SPMT liên quan đến chủ đề mỹ thuật thế giới thời kì tiền sử để làm minh họa, phân tích vẻ đẹp tạo hình cho HS quan sát trực tiếp.

III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC**1. Hoạt động 1: Mở đầu****a. Mục tiêu**

- Giúp học sinh xác định được vấn đề cần tìm hiểu trong tiết học

b. Nội dung

- GV sử dụng các hệ thống câu hỏi, trò chơi, khơi gợi sự hứng thú cho học sinh

c. Sản phẩm học tập

- Hs thực hiện tốt các hoạt động mà giáo viên đưa ra.

d. Tổ chức thực hiện

HOẠT ĐỘNG CỦA GV- HS	YÊU CẦU CẦN ĐẠT
<p>Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ</p> <ul style="list-style-type: none"> - GV trình chiếu trên màn hình cho học sinh xem một số hình ảnh về mỹ thuật thời tiền sử <p>Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ</p> <ul style="list-style-type: none"> - HS quan sát trên màn hình và thực hiện yêu cầu - GV theo dõi, hỗ trợ nếu cần thiết <p>Bước 3: Báo cáo kết quả thực hiện</p> <ul style="list-style-type: none"> - HS: Làm việc cá nhân (quan sát, chia sẻ, trả lời). - Báo cáo kết quả. - HS khác theo dõi, phát hiện bổ sung. <p>Bước 4: Giáo viên kết luận</p> <ul style="list-style-type: none"> - GV đánh giá, nhận xét. - Trong chương trình mỹ thuật từ cấp tiểu học các em đã được làm quen, tìm hiểu, thưởng thức, sáng tạo những sản phẩm mỹ thuật. Vậy để hiểu được sự khởi nguồn của mỹ thuật thì hôm nay chúng ta sẽ tìm hiểu bài 7 	Hoạt động khởi động

2. Hoạt động 2: Hình thành kiến thức mới

a. Mục tiêu

- Biết đến một số di sản mỹ thuật thế giới thời kì tiền sử.
- Biết đến tên gọi và hình thức tranh hang động.
- Làm quen với lĩnh vực lịch sử mỹ thuật.

b. Nội dung

- GV hướng dẫn HS quan sát, tìm hiểu tạo hình qua một số hình minh họa trong SGK *Mỹ thuật* 6, trang 31 – 32.
- HS quan sát và tìm hiểu một số di sản mỹ thuật thế giới thời kì tiền sử để hiểu biết về kiến thức lịch sử mỹ thuật giai đoạn này.

c. Sản phẩm

Có KT cơ bản, đơn giản về lịch sử MT, vẽ đẹp tạo hình thời kì tiền sử trên thế giới.

d. Tổ chức thực hiện

HOẠT ĐỘNG CỦA GV- HS	YÊU CẦU CẦN ĐẠT
Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ	I. Quan sát

<p>- GV hướng dẫn HS hoạt động nhóm, mở SGK Mĩ thuật 6, trang 31, quan sát tranh hang động và khắc trên đá thời kì tiền sử và yêu cầu HS trả lời câu hỏi:</p> <p>HS : Làm việc theo nhóm.</p> <p>+ Hình vẽ trong hang động và khắc trên đá thời kì tiền sử diễn tả những hình tượng gì?</p> <p>+ Màu sắc trong tranh hang động như thế nào?</p> <p>+ Những hình ảnh được thể hiện có đặc điểm gì?</p> <p>+ Tượng đá tìm thấy tại Willendorf (Áo) có tạo hình thế nào?</p> <p>- Khi HS trả lời, GV ghi tóm tắt các ý kiến của HS lên bảng (không đánh giá).</p> <p>- GV hướng dẫn HS mở SGK Mĩ thuật 6, trang 32, quan sát phù điêu đá, tượng voi ma mút, hình những bàn tay trên đá thời kì tiền sử và đặt câu hỏi:</p> <p>- Phù điêu ở Vai Cămonica, Italia khắc hình gì?</p> <p>- Tượng voi ma mút có niên đại năm hao nhiều?</p> <p>- Em có cảm nhận gì về hình những bàn tay trên đá được tìm thấy trong hang động cách đây hơn 10 000 năm?</p> <p>Nhiệm vụ 3 :</p> <p>- GV cho HS tìm hiểu phần Em có biết trong SGK Mĩ thuật 6, trang 31- 32 đề hiểu hơn về tranh hang động và thời kì tiền sử.</p> <p>Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ</p> <p>- HS đọc SGK và thực hiện yêu cầu</p>	<p>- Thời kì tiền sử là thuật ngữ thường được dùng để mô tả các thời kì bắt đầu có sự sống trên Trái Đất, từ thời đại đồ đá cho đến khi xuất hiện các nền văn minh. Những thông tin mà chúng ta biết về mĩ thuật thời kì này chủ yếu là qua hiện vật tìm được của ngành Khảo cổ học.</p> <p>+ Hình vẽ trong hang động và khắc trên đá thời kì tiền sử diễn tả những hình tượng các con vật.</p> <p>+ Màu sắc trong tranh hang động màu đỏ và trắng, thỉnh thoảng có màu xanh lá và vàng.</p> <p>+ Những hình ảnh được thể hiện thường miêu tả các loài vật.</p> <p>* Một Số di sản mĩ thuật thế giới thời kì Tiền sử</p> <p>Tranh hang động tại Bhimbetka, có niên đại khoảng 10 000 năm trước Công nguyên</p> <p>Khắc trên đá tại Sahara, có niên đại khoảng 10 000 - 6000 trước Công nguyên</p> <p>Phù điêu đá tìm thấy ở Val Camonica, Italia có niên đại khoảng 10 000 năm trước Công nguyên</p> <p>II.Thể hiện</p>
--	---

<ul style="list-style-type: none"> - GV theo dõi, hỗ trợ HS nếu cần thiết <p>Bước 3: Báo cáo kết quả thực hiện</p> <ul style="list-style-type: none"> - GV gọi 1 nhóm đứng dậy trả lời - Đại diện nhóm trình bày câu hỏi đã thảo luận - GV gọi HS khác nhận xét, đánh giá. <p>Bước 4: Giáo viên kết luận</p> <ul style="list-style-type: none"> + GV đánh giá, nhận xét, chuẩn kiến thức 	<ul style="list-style-type: none"> - Sản phẩm mỹ thuật của HS. - Các bước thực hiện một chiếc ống đựng bút có sử dụng hình ảnh từ di sản mỹ thuật thế giới thời kì tiền sử để trang trí. + Gấp đôi nửa trên tờ giấy theo chiều dọc + Gấp đôi nửa còn lại theo chiều ngang + Gấp hai bên vào giữa + Dán hai phần đã gấp vào nhau + Làm 5 phần như bước 4, ghép lại và trang trí hộp bút. + Hoàn thiện và sử dụng sản phẩm
---	--

3. Hoạt động 3: Luyện tập

a. Mục tiêu

- Các bước cơ bản tạo một SPMT và sử dụng tạo hình thời kì tiền sử trên thế giới để trang trí.
- Mô phỏng một di sản mỹ thuật thế giới thời kì tiền sử bằng hình thức vẽ hoặc nặn.

b. Nội dung

- HS quan sát và tìm hiểu các bước tạo và trang trí một chiếc ống đựng bút bằng giấy trong SGK *Mỹ thuật 6*, trang 33.

c. Sản phẩm

SPMT có đặc điểm tạo hình mỹ thuật thế giới thời kì tiền sử.

d. Tổ chức thực hiện

HOẠT ĐỘNG CỦA GV- HS	YÊU CẦU CẦN ĐẠT
<p>Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ</p> <ul style="list-style-type: none"> - GV cho HS thảo luận nhóm về nội dung câu hỏi trong SGK <i>Mỹ thuật 6</i>, trang 35, và mỗi nhóm cử đại diện lên trình bày trước lớp về các nội dung này. + Những đối tượng được thể hiện ở di sản mỹ thuật thế giới thời kì tiền sử là gì? + Kể tên một số di sản mỹ thuật thế giới thời kì tiền sử. 	<p>III. Luyện tập - Thảo luận</p> <ul style="list-style-type: none"> * Mô phỏng một số di sản mỹ thuật thế giới thời kì tiền sử bằng hình thức nặn hoặc vẽ. - Một số sản phẩm mỹ thuật của học sinh: - Cách thức mô phỏng là nặn/ vẽ theo hình hiện vật. - Ý tưởng của em là vẽ con hươu, nặn con voi, con bò...

<p>Trong hoạt động này, GV cần định hướng, gợi mở để HS nói lên được hiểu biết của mình về di sản mỹ thuật thế giới thời kì tiền sử.</p> <p>Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ</p> <p>- Các nhóm thảo luận các câu hỏi .GV theo dõi, hỗ trợ HS nếu cần thiết.</p> <p>Bước 3: Báo cáo kết quả thực hiện</p> <p>- Mỗi nhóm cử đại diện lên trình bày trước lớp về các nội dung đã được yêu cầu.</p> <p>- GV gọi nhóm khác nhận xét, đánh giá.</p> <p>Bước 4: Giáo viên kết luận</p> <p>- GV đánh giá, nhận xét, chuẩn kiến thức, chuyển sang nội dung mới. Trong hoạt động này, GV cần định hướng, gợi mở để HS nói lên được hiểu biết của mình về di sản mỹ thuật thế giới thời kì tiền sử.</p>	<p>- Em cần biết:</p> <p>Đọc thêm SGK tr35.</p> <p>- Thảo luận viết thuyết trình:</p> <p>VD: Sản phẩm gì – Chất liệu gì – Cách làm thế nào – họa tiết là hình gì- vẽ đẹp và giá trị của SP .</p> <p>* Một số di sản :</p> <p>Tranh hang động Ấn Độ, Bắc Phi, Tượng đá nước Áo, Phù điêu ở Italia, Tượng voi ở Đức, Hình bàn tay ở hang đá Argentina...</p> <p>cách đây 10.000-25.000 năm trước công nguyên.SGK tr 31-32.</p>
--	--

4. Hoạt động 4: Vận dụng

a. Mục tiêu

- Sử dụng hình ảnh từ di sản mỹ thuật thế giới thời kì tiền sử để trang trí một sản phẩm cụ thể.

b. Nội dung

- HS tham khảo việc sử dụng hoa văn, tạo hình của mỹ thuật thế giới thời kì tiền sử để trang trí thể đánh dấu sách.
- HS thực hiện việc khai thác yếu tố tạo hình của mỹ thuật thế giới thời kì tiền sử để trang trí một sản phẩm cụ thể.

c. Sản phẩm

SPMT được trang trí bởi tạo hình mỹ thuật thế giới thời kì tiền sử.

d. Tổ chức thực hiện

HOẠT ĐỘNG CỦA GV- HS	YÊU CẦU CẦN ĐẠT
<p>Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ</p> <p>- GV cho HS tìm hiểu phần Em có biết trong SGK Mỹ thuật 6, trang 35 để hiểu thêm về tạo hình của mỹ thuật thế giới thời kì tiền sử.</p>	<p>IV.Vận dụng</p> <p>- Sử dụng hình ảnh từ di sản</p>

<p>Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ</p> <ul style="list-style-type: none"> - HS quan sát trên màn hình và thực hiện yêu cầu - GV theo dõi, hỗ trợ nếu cần thiết <p>Bước 3: Báo cáo kết quả thực hiện</p> <ul style="list-style-type: none"> - HS: Làm việc cá nhân (quan sát, chia sẻ, trả lời). - HS khác theo dõi, phát hiện bổ sung. <p>Bước 4: Giáo viên kết luận</p> <ul style="list-style-type: none"> - GV đánh giá, nhận xét. - GV cho HS lựa chọn hình ảnh tiêu biểu của di sản mỹ thuật thế giới thời kì tiền sử để sáng tạo và trang trí thẻ đánh dấu sách. - GV động viên, khuyến khích cá nhân hoặc nhóm phát huy hơn nữa để sản phẩm được hiệu quả hơn. <p>Sử dụng hình ảnh từ di sản MT thế giới thời kì Tiền sử để trang trí một sản phẩm cụ thể</p>	<p>mỹ thuật Thế giới thời kỳ tiền sử để trang trí một sản phẩm cụ thể.</p>
---	--

***Củng cố, dặn dò.**

- Hoàn thành Sp; Chuẩn bị giờ sau: Đồ dùng học vẽ (SGK, Giấy A4, bút chì, màu vẽ). Học liệu mới: đất nặn, que để học tiết tiếp theo.

CHỦ ĐỀ 4: MỸ THUẬT THỜI KÌ TIỀN SỬ

BÀI 8: MỸ THUẬT VIỆT NAM THỜI KÌ TIỀN SỬ

Môn học/Hoạt động giáo dục: **Mỹ thuật**; lớp: 6

Thời gian thực hiện: 2 tiết

I. MỤC TIÊU

1. Kiến thức

- Giá trị mỹ thuật Việt Nam thời kì tiền sử qua một số hiện vật;
- Các bước thực hiện một SPMT có sử dụng tạo hình mỹ thuật Việt Nam thời kì tiền sử;
- Mô phỏng về một di sản mỹ thuật Việt Nam thời kì tiền sử yêu thích bằng vật liệu sẵn có.

2. Năng lực

- Biết được một số di sản mỹ thuật Việt Nam thời kì tiền sử;
- Biết và mô phỏng được một di sản mỹ thuật Việt Nam thời kì tiền sử;

- Hiểu được mối liên hệ giữa Mỹ thuật và thành tựu của ngành Khảo cổ học.

- Năng lực AI:

- 6.C2.1 (Làm quen với ứng dụng AI): Kể được tên một số công cụ AI (AI tạo hình ảnh) và mô tả được chức năng chính của chúng (tạo ra hình ảnh từ mô tả bằng văn bản).

- 6.A1.1 (Con người tạo và điều khiển AI): Nhận biết được rằng AI không tự sinh ra mà do con người tạo ra, lập trình và điều khiển để thực hiện nhiệm vụ cụ thể (tạo hình ảnh theo yêu cầu).

3. Phẩm chất

- Có ý thức tìm hiểu về đẹp tạo hình của mỹ thuật Việt Nam thời kì tiền sử;
- Thêm yêu thích môn học bởi sự đa dạng, phong phú và lịch sử lâu đời của loại hình mỹ thuật ở Việt Nam.

II. THIẾT BỊ DẠY HỌC VÀ HỌC LIỆU

- Một số hình ảnh, clip liên quan đến mỹ thuật Việt Nam thời kì tiền sử để trình chiếu trên PowerPoint cho HS quan sát;
- Sưu tầm tranh, ảnh, tư liệu liên quan đến mỹ thuật Việt Nam thời kì tiền sử.
- Máy tính, máy chiếu có kết nối internet để trình diễn công cụ AI tạo hình ảnh (ví dụ: Canva AI, Copilot Designer, IronAI...).
- Một vài hình ảnh do AI tạo sẵn về chủ đề "di sản mỹ thuật tiền sử" để làm ví dụ.

III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC

1. Hoạt động 1: Mở đầu

a. Mục tiêu

- Giúp học sinh xác định được vấn đề cần tìm hiểu trong tiết học

b. Nội dung

- GV sử dụng các hệ thống câu hỏi, trò chơi, khơi gợi sự hứng thú cho học sinh

c. Sản phẩm học tập

- Hs thực hiện tốt các hoạt động mà giáo viên đưa ra.

d. Tổ chức thực hiện

HOẠT ĐỘNG CỦA GV- HS	YÊU CẦU CẦN ĐẠT
Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ - GV yêu cầu HS trả lời câu hỏi: Qua kiến thức môn lịch sử đã học , em hãy trình bày hiểu biết của mình về Việt Nam thời kì tiền sử.	Hoạt động khởi động

Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ

- HS tiếp nhận nhiệm vụ, trả lời câu hỏi:

Bước 3: Báo cáo kết quả thực hiện

+ GV gọi 1 học sinh đứng dậy trả lời câu hỏi đặc điểm tạo hình của các di sản mỹ thuật thời kì này.

+ GV gọi HS khác nhận xét, đánh giá.

Bước 4: Giáo viên kết luận

- GV đặt vấn đề: Chúng ta đã học kiến thức lịch sử Việt Nam thời kì tiền sử. Vậy để tìm hiểu thêm 1 vài kiến thức lịch sử mỹ thuật trong thời kì này chúng ta cùng đi đến bài học hôm nay

2. Hoạt động 2: Hình thành kiến thức mới*a. Mục tiêu*

- HS biết quy trình các bước thực hiện SPMT mô phỏng một di sản mỹ thuật Việt Nam thời kì tiền sử.
- HS thực hiện được việc mô phỏng một di sản mỹ thuật Việt Nam thời kì tiền sử bằng vật liệu sẵn có.

b. Nội dung

- HS tìm hiểu các bước tạo SPMT mô phỏng một di sản mỹ thuật Việt Nam thời kì tiền sử tại SGK *Mỹ thuật 6*, trang 37.
- HS thực hiện mô phỏng một di sản mỹ thuật Việt Nam thời kì tiền sử bằng vật liệu sẵn có.

c. Sản phẩm

SPMT mô phỏng một di sản mỹ thuật Việt Nam thời kì tiền sử.

d. Tổ chức thực hiện

HOẠT ĐỘNG CỦA GV- HS	YÊU CẦU CẦN ĐẠT
Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ - GV hướng dẫn HS mở SGK <i>Mỹ thuật 6</i> , trang 36, quan sát một số di sản mỹ thuật Việt Nam thời kì tiền sử. GV mở rộng câu hỏi, nhằm nhấn mạnh những đặc điểm tạo hình của các di sản mỹ thuật thời kì này. - GV bổ sung kiến thức để làm nổi bật	I. Quan sát: - Mỹ thuật Việt Nam thời kì tiền sử được biết đến qua một số di sản mỹ thuật của nền văn hoá Tràng An (khoảng 300 000 năm trước Công nguyên), Hoà Bình (khoảng 10 000 năm trước Công nguyên), Bắc Sơn (10 000 - 8000 năm trước Công nguyên),... + Di sản mỹ thuật thời kì tiền sử ở Việt Nam

<p>những di sản tiêu biểu.</p> <p>Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ</p> <p>+ HS đọc sgk và thực hiện yêu cầu.</p> <p>+ GV theo dõi, hỗ trợ HS nếu cần thiết.</p> <p>Bước 3: Báo cáo kết quả thực hiện</p> <p>+ GV gọi HS đứng dậy trả lời câu hỏi đặc điểm tạo hình của các di sản mỹ thuật thời kì này.</p> <p>+ GV gọi HS khác nhận xét, đánh giá.</p> <p>Bước 4: Giáo viên kết luận</p> <p>+ GV đánh giá, nhận xét, chuẩn kiến thức.</p>	<p>chủ yếu là hình khắc trên hang động, xương thú và đồ đá như: rìu đá, chày và bàn nghiền đá,...</p> <p>+ Các di sản của mỹ thuật Việt Nam thời kì tiền sử tập trung ở một số địa điểm như: Tràng An, Hoà Bình, Thái Nguyên, Thanh Hoá,...</p> <p>II. Thể hiện:</p> <p>Sản phẩm mỹ thuật của HS.</p> <p>- Các bước thực hiện :</p> <p>+ Gấp giấy tạo hình lưỡi rìu</p> <p>+ Lựa chọn màu, miết đất nặn lên lưỡi rìu.</p> <p>+ Miết đất nặn lên que gỗ tạo cán rìu.</p> <p>+ Buộc phần lưỡi rìu vào cán rìu</p> <p>+ Chỉnh sửa và hoàn thiện sản phẩm.</p>
--	--

2. Hoạt động 3: Luyện tập

a. Mục tiêu

- Biết được cách nhận xét, đánh giá được sản phẩm của cá nhân và các bạn.
- Trình bày những cảm nhận đó trước nhóm.

b. Nội dung

- GV hướng dẫn HS quan sát SPMT của nhóm.
- HS thảo luận theo các câu hỏi gợi ý trong SGK *Mỹ thuật 6*, trang 38.

c. Sản phẩm

Cảm nhận, phân tích được vẻ đẹp trên SPMT mô phỏng di sản mỹ thuật Việt Nam thời kì tiền sử của cá nhân và các bạn.

d. Tổ chức thực hiện

HOẠT ĐỘNG CỦA GV- HS	YÊU CẦU CẦN ĐẠT
<p>Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ</p> <p>Thông qua sản phẩm của cá nhân/ nhóm ở hoạt động thể hiện, GV cho HS thực hiện thảo luận theo câu hỏi trong SGK <i>Mỹ thuật 6</i>, trang 38:</p> <p>+ Hãy kể tên những di sản mỹ thuật Việt Nam thời kì tiền sử mà bạn biết.</p>	<p>III. Luyện tập - Thảo luận</p> <p>HS thảo luận theo nhóm về Sản phẩm mỹ thuật đã thực hiện ở phần Thể hiện</p> <p>- Một số di sản mỹ thuật Việt Nam thời kì tiền sử:</p> <p>+ Đồ trang trí bằng xương (Đa Phúc, Hoà Bình; Bản Hậu, Lạng Sơn; hang Đức Thi,</p>

<p>+ Nêu công dụng của di sản thời kì tiền sử trong cuộc sống của người Việt cổ.</p> <p>+ Bạn ấn tượng với thể loại di sản mỹ thuật nào của Việt Nam thời kì tiền sử?</p> <p>GV đưa ra các gợi ý để HS cùng thảo luận.</p> <p>Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ</p> <p>+ HS thảo luận nhóm và thực hiện yêu cầu.</p> <p>GV theo dõi, hỗ trợ HS nếu cần thiết.</p> <p>Bước 3: Báo cáo kết quả thực hiện</p> <p>+ GV gọi đại diện HS của các nhóm đứng dậy trình bày câu hỏi</p> <p>+ GV gọi HS nhóm khác nhận xét, đánh giá.</p> <p>Bước 4: Giáo viên kết luận</p> <p>+ GV đánh giá, nhận xét, chuẩn kiến thức, chuyển sang nội dung mới.</p>	<p>Quảng Bình), văn hóa Hòa Bình</p>  <p>Đồ trang sức bằng xương (Đa Phúc, Hoà Bình; Bân Hậu, Lạng Sơn; hang Đục Thi, Quảng Bình), văn hoá Hoà Bình Nguồn: Nguyễn Dương Hoàng</p> <p>+ Hình khắc trên vách đá hang Đồng Nội (Lạc Thủy, Hòa Bình), văn hóa Hòa Bình</p> <p>+ Rìu đá (Núi Đọ, Thiệu Hóa, Thanh Hóa)</p> <p>+ Chày và bàn nghiền đá (Chiềng Xén, Làng Vành, Hòa Bình), văn hóa Hòa Bình</p> <p>- Công dụng của các di sản thời kì tiền sử trong cuộc sống của người Việt cổ: là những vật dụng trong lao động (rìu đá, chày đá)</p>
---	--

2. Hoạt động 4: Vận dụng

a. Mục tiêu

- Sử dụng hình ảnh từ di sản mỹ thuật Việt Nam thời kì tiền sử để trang trí góc học tập.
- **Làm quen với cách AI tạo ra hình ảnh từ mô tả, hiểu rằng con người là người ra lệnh và điều khiển AI.**

b. Nội dung

- HS tham khảo việc sử dụng hoa văn, tạo hình của mỹ thuật Việt Nam thời kì tiền sử để trang trí góc học tập, thông qua trang trí hai sản phẩm mỹ thuật là chiếc đồng hồ giấy và hộp đựng dụng cụ học tập trong SGK Mỹ thuật 6, trang 38.
- **GV trình chiếu và thao tác trực tiếp trên công cụ AI tạo hình ảnh để "phục dựng" hoặc "sáng tạo lại" các di sản mỹ thuật thời tiền sử theo trí tưởng tượng của HS.**

c. Sản phẩm

- Trang trí góc học tập bằng SPMT cụ thể.
- **Một vài hình ảnh do AI tạo ra theo ý tưởng của cả lớp, được trình chiếu trên màn hình.**

d. Tổ chức thực hiện

Hoạt động của Giáo viên	Hoạt động của Học sinh
<p>Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ</p> <p>- GV hướng dẫn HS quan sát các hình minh hoạ ở SGK Mĩ thuật 6, trang 38, trao đổi các bước tiến hành và thiết kế một đồ vật có sử dụng hình ảnh từ di sản mĩ thuật Việt Nam thời kì tiền sử để trang trí góc học tập.</p> <p>+ Bạn đã sử dụng hình ảnh di sản mĩ thuật ở đâu để trang trí?</p> <p>+ Em có nhận xét gì về hình thức trang trí mà bạn đã lựa chọn?</p> <p>[TÍCH HỢP AI] Hoạt động "Nhà khảo cổ AI" (10-12 phút)</p> <p>Mục tiêu: Giúp HS trải nghiệm cách AI có thể tái tạo hình ảnh dựa trên mô tả, qua đó hiểu rằng con người là người điều khiển AI.</p> <p>Kịch bản lời thoại chi tiết:</p> <p>GV (tạo hứng thú): <i>"Các con ạ, các nhà khảo cổ học đã tìm thấy những hiện vật rất quý giá từ thời tiền sử. Nhưng đôi khi, chúng không còn nguyên vẹn. Nếu chúng ta có một 'cỗ máy thời gian' bằng hình ảnh, có thể giúp chúng ta hình dung lại những đồ vật đó một cách sống động thì sao nhỉ? Hôm nay, cô sẽ giới thiệu cho các con một người bạn trợ lý rất đặc biệt, đó là Trí tuệ nhân tạo, hay còn gọi là AI. Bạn AI này có thể 'vẽ' lại những gì chúng ta mô tả. Chúng ta hãy cùng thử làm 'nhà khảo cổ AI' nhé!"</i></p> <p>GV (hướng dẫn): <i>"Bây giờ, cả lớp mình hãy cùng nhau tưởng tượng và mô tả một chiếc rìu đá thật đẹp của người tiền sử. Cô sẽ là người 'ra lệnh' cho AI vẽ theo ý tưởng của cả lớp. Chúng ta cần mô tả càng chi tiết càng tốt. Nào, chiếc rìu đá của chúng ta sẽ có hình dáng gì?"</i></p> <p>GV (viết câu lệnh - prompt): <i>"Cô sẽ gõ những mô tả của các con vào đây. Ví dụ, bạn A nói rìu có hình tam giác, bạn B nói nó được mài nhẵn bóng... Cô sẽ gõ: 'Một chiếc rìu đá thời tiền sử, hình tam giác, được mài nhẵn bóng, có hoa văn hình sóng nước, buộc vào cán gỗ bằng dây rừng'. Nào, chúng ta cùng xem AI vẽ ra gì nhé!"</i> (GV chiếu màn hình, nhập prompt và nhấn tạo ảnh)</p>	<p>Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ</p> <p>- HS quan sát trên màn hình và thực hiện yêu cầu</p> <p>- GV theo dõi, hỗ trợ nếu cần thiết</p> <p>HS tham gia hoạt động "Nhà khảo cổ AI"</p> <p>HS quan sát</p> <p>- HS quan sát kết quả</p> <p>HS (lắng nghe và ghi nhớ):</p>

<p>GV (phân tích kết quả): <i>"Wow! Các con thấy không? AI đã vẽ ra một chiếc rìu đá theo đúng mô tả của chúng ta. Vậy theo các con, AI tự nghĩ ra hình ảnh này hay nó vẽ theo 'lệnh' của ai?"</i></p> <p>GV (thử nghiệm sáng tạo): <i>"Rất chính xác! AI chỉ làm theo lệnh của con người. Bây giờ chúng ta thử một yêu cầu sáng tạo hơn nhé! Ví dụ: 'Vẽ một chiếc bình gốm thời tiền sử, nhưng có hoa văn hình các vì sao lấp lánh theo phong cách tranh của Van Gogh'. Các con nghĩ AI có làm được không?"</i></p> <p><i>(GV nhập prompt và tạo ảnh)</i></p> <p>GV (củng cố kiến thức): <i>"Qua hoạt động này, chúng ta thấy AI là một công cụ rất thú vị phải không nào? Nó giúp chúng ta biến ý tưởng thành hình ảnh. Nhưng ai là người quyết định hình ảnh đó đẹp hay xấu, đúng hay sai? Chính là chúng ta! Con người tạo ra và điều khiển AI. Vì vậy, chúng ta phải sử dụng nó một cách thông minh và có mục đích nhé!"</i></p>	
<p>Bước 3: Báo cáo kết quả thực hiện</p> <ul style="list-style-type: none"> - HS: Làm việc cá nhân (quan sát, chia sẻ, trả lời). - HS khác theo dõi, phát hiện bổ sung. 	<ul style="list-style-type: none"> - HS chia sẻ sản phẩm trang trí góc học tập của mình (nếu làm tại lớp) hoặc ý tưởng (nếu làm ở nhà).
<p>Bước 4: Giáo viên kết luận</p> <p>- Thông qua hoạt động quan sát, GV trao đổi để HS hình thành ý tưởng và lựa chọn hình thức vận dụng cho cá nhân hoặc nhóm. GV yêu cầu cá nhân/ nhóm thực hiện vận dụng ngay tại lớp, hoặc về nhà làm.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - HS lắng nghe, hoàn thiện ý tưởng và sản phẩm.

***Củng cố, dặn dò.** Hoàn thành Sp ; **Chuẩn bị giờ sau kiểm tra cuối kì I:** Đồ dùng học vẽ (SGK, Giấy A4, bút chì, màu vẽ (màu nước, màu sáp ...).

BẢNG PHÂN TÍCH PHÁT TRIỂN NĂNG LỰC AI CHO HỌC SINH

T T	Tên hoạt động	Thời lượng	Tổ chức dạy học (Tóm tắt)	Mạch kiến thức AI (Theo QĐ 3439)
1	Nhà khảo cổ AI	10-12 phút	GV đóng vai trò điều khiển, trình chiếu công cụ AI tạo hình ảnh. HS cả lớp cùng đóng góp ý tưởng, mô tả hiện vật để GV nhập thành câu lệnh (prompt). Cả lớp cùng quan sát, phân tích kết quả do AI tạo ra.	6.C2.1 (Ứng dụng AI trong học tập và cuộc sống): Làm quen với ứng dụng AI tạo hình ảnh, mô tả được chức năng của nó. 6.A1.1 (Tư duy lấy con người làm trung tâm): Nhận biết AI hoạt động theo lập trình và sự điều khiển của con người.

KIỂM TRA HỌC KÌ I – MÔN NGHỆ THUẬT 6**Nội dung: MĨ THUẬT****1. Đặc tả đơn vị kiến thức, mức độ đánh giá.**

Nội dung kiểm tra	Đơn vị kiến thức	Mức độ đánh giá
Mĩ thuật tạo hình	<p>Yếu tố và nguyên lí tạo hình</p> <p>Lựa chọn, kết hợp:</p> <p><i>Yếu tố tạo hình:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – Chấm, nét, hình, khối, màu sắc, đậm nhạt, chất cảm, không gian. <p><i>Nguyên lí tạo hình:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – Cân bằng, tương phản, lặp lại, nhịp điệu <p>Thể loại:</p> <p>Lựa chọn, kết hợp:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Lí luận và lịch sử mỹ thuật – Hội họa <p>Hoạt động thực hành và thảo luận</p> <p><i>Thực hành</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – Thực hành sáng tạo sản phẩm thiết kế 2D. <p><i>Thảo luận</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – Sản phẩm thực hành của học sinh <p>Định hướng chủ đề</p> <p>Lựa chọn, kết hợp:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Văn hoá, xã hội. 	<p>Nhận biết:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Xác định được nội dung chủ đề <p>Thông hiểu:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Biết cách sử dụng một số chất liệu trong thực hành, sáng tạo. <p>Vận dụng:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Vận dụng được nguyên lí cân bằng, tương phản và một số yếu tố tạo hình vào thực hành sáng tạo. – Hiểu được mối liên hệ giữa mỹ thuật với một số môn học, hoạt động giáo dục khác. <p>Vận dụng cao:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Biết ứng dụng sản phẩm vào thực tế cuộc sống.

2. Đề kiểm tra**ĐỀ KIỂM TRA HỌC KÌ I MÔN NGHỆ THUẬT 6****Nội dung: Mĩ thuật**

(Thời gian 45 phút)

a) Nội dung đề:**Câu 1:** Em hãy vẽ một bức tranh về 1 hoạt động trong trường học mà em thích..

Câu 2: Viết một số thông tin giới thiệu về bức tranh (Đặt tên tranh, chất liệu, ý tưởng vẽ tranh...).

b) Yêu cầu

- Hình thức tạo hình: 2D(có thể kết hợp vẽ với in hoặc xé dán)
- Chất liệu/vật liệu: Tự chọn (họa phẩm, giấy...).
- Kích thước: Khổ giấy A4

3. Hướng dẫn đánh giá nội dung kiểm tra và xếp loại

Phiếu ĐG nội dung KT và hướng dẫn xếp loại theo mức độ ĐG
<ol style="list-style-type: none"> 1. Xác định được nội dung chủ đề hoạt động trong trường học 2. Biết cách sử dụng một số chất liệu trong thực hành, sáng tạo sản phẩm 2D về hoạt động trong trường học. 3. Vận dụng được nguyên lí cân bằng, tương phản và một số yếu tố tạo hình vào thực hành sáng tạo sản phẩm hoạt động trong trường học. 4. Hiểu được mối liên hệ giữa mỹ thuật với một số môn học, hoạt động giáo dục khác thông qua sản phẩm hoạt động trong trường học. 5. Biết ứng dụng sản phẩm vào thực tế cuộc sống.
<p>Xếp loại:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Chưa đạt: HS chỉ đạt được tiêu chí 1, tiêu chí 2 hoặc cả 2 tiêu chí 1 và 2 trong 5 tiêu chí. - Đạt: HS đạt được ít nhất 3 tiêu chí (1, 2, 3) 4 tiêu chí (1, 2, 3, 4) hoặc cả 5 tiêu chí.

CHỦ ĐỀ 5: TRÒ CHƠI DÂN GIAN
BÀI 9: SÁNG TẠO MĨ THUẬT VỚI TRÒ CHƠI DÂN GIAN

I. MỤC TIÊU

1. Kiến thức

- Giới thiệu một số trò chơi dân gian;
- Các bước thực hiện một bức tranh có hình ảnh về trò chơi dân gian;
- Biết trưng bày, nhận xét, đánh giá SPMT.

2. Năng lực

Sau bài học, HS sẽ:

- Biết cách khai thác hình ảnh từ trò chơi dân gian trong thực hành, sáng tạo SPMT;
- Biết sử dụng chấm, nét, hình, màu, khối thể hiện được hoạt động trong trò chơi dân gian;
- Cảm thụ được vẻ đẹp của SPMT thể hiện về trò chơi dân gian.

3. Phẩm chất

- Nhận biết sự phong phú của các trò chơi dân gian ở nhiều vùng, miền đất nước;
- Trân trọng những di sản văn hoá trò chơi dân gian được bảo tồn qua nhiều thế hệ.

II. THIẾT BỊ DẠY HỌC VÀ HỌC LIỆU

- Một số ảnh, clip liên quan đến trò chơi dân gian trình chiếu trên Powerpoint để HS quan sát;
- Một số tranh, tượng thể hiện về trò chơi dân gian;
- Tham khảo một số cách tổ chức và quy định trong trò chơi dân gian để giới thiệu cho HS, nếu có điều kiện.

III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC

1. Hoạt động 1: Mở đầu

a. Mục tiêu

- HS làm quen tạo hình, động tác của một số trò chơi dân gian;
- HS biết đến ý nghĩa của trò chơi dân gian.

b. Nội dung

- HS quan sát, tìm hiểu động tác trong một số trò chơi dân gian được minh họa trong SGK Mỹ thuật 6, trang 39 (hoặc tư liệu do GV chuẩn bị thêm);

– HS thảo luận và trả lời câu hỏi trong SGK Mĩ thuật 6, trang 39 để có thêm gợi ý cho việc khai thác hình ảnh thể hiện SPMT theo chủ đề.

c. Sản phẩm học tập

Ý thức về việc khai thác hình ảnh về trò chơi dân gian trong thực hành, sáng tạo SPMT theo chủ đề.

d. Tổ chức thực hiện

Hoạt động của giáo viên và học sinh	Yêu cầu cần đạt
<p>Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ</p> <p>- GV yêu cầu HS trả lời câu hỏi: Em hãy kể tên các trò chơi dân gian mà em biết?</p> <p>Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ</p> <p>- HS tiếp nhận nhiệm vụ, trả lời câu hỏi:</p> <p>Bước 3: Báo cáo kết quả thực hiện</p> <p>- Các trò chơi dân gian : Kéo co, ô ăn quan...</p> <p>Bước 4: Giáo viên kết luận</p> <p>- GV đặt vấn đề: Qua các trò chơi dân gian em đã chơi , em có thể tạo các sản phẩm mĩ thuật thông qua bài học hôm nay</p>	

2. Hoạt động 2: Hình thành kiến thức mới

a. Mục tiêu

- HS biết được các bước cơ bản để thực hiện một bức tranh có hình ảnh về trò chơi dân gian;
- Thực hiện được một SPMT có hình ảnh về trò chơi dân gian.

b. Nội dung

- HS tham khảo các bước thực hiện một bức tranh về chủ đề trong SGK Mĩ thuật 6, trang 40;
- HS thực hiện một SPMT theo hình thức tranh vẽ hoặc tranh in về chủ đề Trò chơi dân gian.

c. Sản phẩm học tập

SPMT cụ thể về chủ đề theo hình thức tranh vẽ hoặc tranh in.

d. Tổ chức thực hiện

Hoạt động của giáo viên và học sinh	Yêu cầu cần đạt
<p>Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ</p> <p>- GV cho HS quan sát một số phác thảo đáng người tham gia trò chơi dân gian trong SGK</p>	<p>I. Quan sát:</p> <p>+ Có rất nhiều dáng người thể hiện về hoạt động trò chơi dân gian như ngồi, đứng choãi</p>

Mĩ thuật 6, trang 39 và đặt câu hỏi: Em đã chơi trò chơi dân gian nào có trong SGK?

- GV gọi mở trên cơ sở phân tích trực tiếp trên hình ảnh minh hoạ:

+ Có rất nhiều dáng người thể hiện về hoạt động trò chơi dân gian như ngồi, đứng choãi chân đẩy gậy hoặc kéo co, nhảy sạp,

+ Khi thể hiện dáng người, cần chú ý đến động tác, mối tương quan tỉ lệ giữa đầu, thân, tay, chân, sao cho hài hoà, thuận mắt.

+ Để thể hiện được đặc điểm trò chơi dân gian, cần chú ý đến động tác, biểu cảm bộc lộ sự thoải mái và vui vẻ của người chơi.

- GV yêu cầu HS trả lời câu hỏi trong SGK
Mĩ thuật 6, trang 39: Em đã biết những trò chơi dân gian nào? để HS có thêm gợi ý cho việc khai thác hình ảnh thể hiện SPMT.

- Sau khi cùng nhau xem ảnh, clip về trò chơi dân gian, cách thể hiện trò chơi trong tranh dân gian,

- GV cho HS lựa chọn một trò chơi dân gian mà mình yêu thích để thực hiện SPMT, bằng các hình thức như: vẽ, xé, dán hoặc nặn dáng đơn, dáng đôi,... (tuỳ trò chơi và kĩ năng thực hiện của HS)

Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ

- + HS đọc sgk và thực hiện yêu cầu.
- + GV theo dõi, hỗ trợ HS nếu cần thiết.

Bước 3: Báo cáo kết quả thực hiện

- + GV gọi 2 bạn học sinh đứng dậy trả lời.
- + GV gọi HS khác nhận xét, đánh giá.

Bước 4: Giáo viên kết luận

chân đẩy gậy hoặc kéo co, nhảy sạp.

+ Khi thể hiện dáng người, cần chú ý đến động tác, mối tương quan tỉ lệ giữa đầu, thân, tay, chân, sao cho hài hoà, thuận mắt.

+ Để thể hiện được đặc điểm trò chơi dân gian, cần chú ý đến động tác, biểu cảm bộc lộ sự thoải mái và vui vẻ của người chơi.

+Dung dăng dung dè

+Ô ăn quan

+Mèo đuổi chuột

+Rồng rắn lên mây

+Oẳn tù tì

+Kéo co

Nu na nu nống



Kéo gậy
Nguồn: Vẽ Dạy Trẻ em



Nhảy sạp
Nguồn: Nguồn: Tuấn Anh



Kéo co

II. Thể hiện:

- Sản phẩm mỹ thuật của HS.

- Các bước thực hiện một bức tranh về trò chơi dân gian :

- + Phác hình có thể hiện ý tưởng, có hình chính, hình phụ.
- + Vẽ màu vào bức tranh
- + Vẽ nét trang trí và hoàn thiện.

+ GV đánh giá, nhận xét	
-------------------------	--

3. Hoạt động 3: Luyện tập

a. Mục tiêu

- Biết cách nhận xét, đánh giá được sản phẩm của cá nhân và các bạn.
- Trình bày những cảm nhận đó trước nhóm.

b. Nội dung

- GV hướng dẫn HS quan sát SPMT của nhóm.
- HS thảo luận theo các câu hỏi gợi ý trong SGK Mĩ thuật 6, trang 41..

c. Sản phẩm học tập

Cảm nhận, phân tích được SPMT của cá nhân và các bạn thể hiện về chủ đề Trò chơi dân gian.

d. Tổ chức thực hiện

Hoạt động của giáo viên và học sinh	Yêu cầu cần đạt
<p>Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ</p> <p>Căn cứ vào những bài thực hành của HS ở hoạt động 2, GV cho HS thực hiện phân thảo luận nhóm theo câu hỏi gợi ý trong SGK Mĩ thuật 6, trang 41.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sản phẩm của bạn thể hiện trò chơi dân gian nào? - Bạn đã sử dụng hình thức thể hiện nào trong SPMT? <p>Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ</p> <ul style="list-style-type: none"> - HS thảo luận nhóm và thực hiện yêu cầu. - GV theo dõi, hỗ trợ HS nếu cần thiết. <p>Bước 3: Báo cáo kết quả thực hiện</p> <ul style="list-style-type: none"> - GV gọi đại diện HS của các nhóm đứng dậy trình bày sản phẩm mĩ thuật của mình. - GV gọi HS nhóm khác nhận xét, đánh giá. <p>Bước 4: Giáo viên kết luận</p> <ul style="list-style-type: none"> - GV đánh giá, nhận xét, chuẩn kiến thức, chuyển sang nội dung mới. 	<p>III. Luyện tập - Thảo luận:</p> <ul style="list-style-type: none"> - HS trang trí hoàn thiện bức tranh trò chơi dân gian. - HS trưng bày tranh dán lên bảng. - HS thảo luận theo nhóm về Sản phẩm mĩ thuật đã thực hiện ở phần Thể hiện: <p>+ Tên các bức tranh: VD Em chơi nhảy dây...</p> <p>+ Hình thức thể hiện: VD :Vẽ nét chì, tô màu nước và trang trí, bố cục chính là 2 bạn đá cầu, hình phụ là cây cỏ mảng đất trống sân trường, gam màu nóng ánh sáng rực rỡ...</p> <p>+ Em thích tác phẩm... vì:</p> <ul style="list-style-type: none"> - HS đứng dậy trình bày sản phẩm mĩ thuật của mình . - HS khác nhận xét, đánh giá bài mình và bạn.

4. Hoạt động 4: Vận dụng

a. Mục tiêu

Tiếp tục hình thành kĩ năng bằng việc sử dụng nguyên lí tạo hình để cảm nhận/ phân tích TPMT.

b. Nội dung

- GV hướng dẫn HS tìm hiểu về biểu hiện của nguyên lí cân bằng trong SGK Mĩ thuật 6, trang 41.
- HS thảo luận và trao đổi về câu hỏi trong SGK Mĩ thuật 6, trang 41.

c. Sản phẩm học tập

Biết và có ý thức sử dụng kiến thức về mĩ thuật đã học.

d. Tổ chức thực hiện

Hoạt động của giáo viên và học sinh	Yêu cầu cần đạt
<p>Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ</p> <ul style="list-style-type: none"> - GV sử dụng hình ảnh minh hoạ trong SGK Mĩ thuật 6, bài 9 hoặc SPMT đã chuẩn bị từ trước để khai thác nội dung chính của hoạt động này. - GV cho HS tìm hiểu phần Em có biết trong SGK Mĩ thuật 6, trang 41, để tìm hiểu nguyên lí cân bằng trong mĩ thuật biểu hiện qua các yếu tố tạo hình như màu, hình, đậm nhạt,... <p>Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ</p> <ul style="list-style-type: none"> - HS vận dụng kiến thức đã học vào thưởng thức mĩ thuật có hiệu quả, ở bài này <p>Bước 3: Báo cáo kết quả thực hiện</p> <ul style="list-style-type: none"> + Về bố cục: Tác giả vẽ hình ảnh Bác Hồ ở giữa trung tâm của bức tranh. Hình ảnh các cháu thiếu nhi được sắp xếp cân đối xung quanh. + Về màu sắc: Tác giả sắp xếp cân đối các mảng màu ghi, trắng, tím, xanh đậm, hồng,... gần như đối xứng và nối tiếp thành bố cục tròn xoay quanh mảng màu vàng ở trọng tâm bức tranh. 	<p>IV. Vận dụng</p> <ul style="list-style-type: none"> - HS chỉ ra được nguyên lí cân bằng trong tác phẩm Bác Hồ với thiếu nhi trong SGK Mĩ thuật 6, trang 41:

Bước 4: Giáo viên kết luận

- Nguyên lí cân bằng được thể hiện trong tác phẩm: Sự phân bố của màu sắc (màu chủ đạo vàng, nâu), đường nét, hình khối, bố cục (con người hai bên Bác Hồ) hài hòa, tạo sự cân bằng về thị giác, không gây ra cảm giác lệch về một bên hay chưa hoàn chỉnh

***Củng cố, dặn dò.**

Đồ dùng học vẽ & giấy a4, bìa màu..., kéo - keo để học tiết thiết kế tâm thiệp.

ĐÁNH GIÁ CUỐI HỌC KÌ I

GV tổ chức cho HS thực hành một bài đánh giá định kì có tính chất tổng hợp kiến thức, kĩ năng của bốn chủ đề đã học. Tiêu chí bài đánh giá này là:

+ HS có biết cách tìm ý tưởng từ các nguồn khác nhau như: ảnh, tranh, hay những hình ảnh trong bài thơ, bài văn, bài hát.

+ HS có chủ động lựa chọn vật liệu và cách thể hiện SPMT theo yêu cầu của các chủ đề không?

Phần trưng bày ở nội dung này, GV yêu cầu HS mang các sản phẩm đã thực hiện trong học kì I đến lớp và tổ chức trưng bày trong lớp, có thể kết hợp nhân dịp chào mừng ngày Nhà giáo Việt Nam 20 – 11 hay họp phụ huynh cuối học kì I.

CHỦ ĐỀ 5: TRÒ CHƠI DÂN GIAN**BÀI 10: THIẾT KẾ THIỆP CHÚC MỪNG**

Môn học/Hoạt động giáo dục: **Mỹ thuật**; lớp: **6**

Thời gian thực hiện: 2 tiết

I. MỤC TIÊU**1. Kiến thức**

- Làm quen với một trong những sản phẩm tiêu biểu của thể loại Thiết kế đồ hoạ, qua đó có hiểu biết ban đầu về thể loại này.
- Khai thác hình ảnh trò chơi dân gian trong thiết kế thiệp chúc mừng;
- Các bước cơ bản để thực hiện một dạng thiệp chúc mừng;
- Ý thức về mối quan hệ giữa giá trị thẩm mỹ và công năng sử dụng của sản phẩm thiết kế.
- **Nhận biết được AI (Trí tuệ nhân tạo) là một công cụ do con người tạo ra, có thể hỗ trợ con người trong việc tìm kiếm ý tưởng và sáng tạo hình ảnh. (6.A1.1)**

2. Năng lực

- Biết và có ý thức khai thác giá trị di sản văn hoá dân tộc trong SPMT thiệp chúc mừng, qua đó làm quen với Thiết kế đồ hoạ;
- Sử dụng tạo hình hoạt động trong trò chơi dân gian để trang trí thiệp chúc mừng;
- Có hiểu biết bước đầu về mối quan hệ giữa công năng sử dụng và giá trị thẩm mỹ của sản phẩm thiết kế.
- **6.A1.1 - Con người tạo và điều khiển AI: HS nhận biết AI hoạt động theo "lệnh" (prompt) của con người.**
- **6.C2.1 - Làm quen với ứng dụng AI: HS trải nghiệm trực quan một công cụ AI tạo sinh hình ảnh.**
- **6.D2.1 - Nên hay không nên sử dụng AI?: HS hiểu rằng có thể dùng AI để tìm cảm hứng nhưng cần có sự sáng tạo và quyết định của bản thân để sản phẩm có giá trị.**

3. Phẩm chất

- Nhận biết sự phong phú của sản phẩm trong lĩnh vực mỹ thuật ứng dụng;
- Thêm yêu thích môn học thông qua những hữu ích mà môn học đem lại;
- **Có thái độ cởi mở, hứng thú với các công cụ công nghệ mới, đồng thời có ý thức trách nhiệm khi sử dụng hình ảnh do AI tạo ra (ghi nguồn, không lạm dụng).**

II. THIẾT BỊ DẠY HỌC VÀ HỌC LIỆU

- Một số hình ảnh, clip liên quan đến thiết kế, trang trí thiệp chúc mừng trình chiếu trên Powerpoint cho HS quan sát;
- Những SPMT ứng dụng liên quan đến hình ảnh trò chơi dân gian làm minh hoạ, phân tích cách thiết kế, trang trí giúp HS quan sát trực tiếp.
- Máy tính, máy chiếu có kết nối internet để trình diễn công cụ AI tạo sinh hình ảnh (ví dụ: Canva AI, Copilot, Gemini...).
- Một vài hình ảnh về trò chơi dân gian do AI tạo ra theo các phong cách khác nhau (ví dụ: phong cách tranh Đông Hồ, phong cách màu nước, phong cách hoạt hình 3D...) để làm học liệu trực quan.

III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC

1. Hoạt động 1: Mở đầu

a. Mục tiêu

- HS có được nhận thức cần thiết về việc khai thác, sử dụng hình ảnh trò chơi dân gian trong thiết kế thiệp chúc mừng.
- HS có ý thức ban đầu về mối quan hệ hình và chữ trong sản phẩm thiết kế đồ hoạ.
- Tạo hứng thú bùng nổ cho HS khi chứng kiến khả năng sáng tạo của AI, kích thích trí tưởng tượng và mong muốn khám phá bài học.

b. Nội dung

- HS tìm hiểu về việc sử dụng hình ảnh, chữ trong 2 sản phẩm thiệp chúc mừng, trong SGK Mỹ thuật 6, trang 42.
- HS thảo luận và trao đổi về những ứng dụng của ngành Thiết kế đồ hoạ trong phần Em có biết trong SGK Mỹ thuật 6, trang 42.
- GV trình chiếu, thao tác trực tiếp với công cụ AI tạo hình ảnh theo mô tả của HS, tạo ra những bức tranh độc đáo về trò chơi dân gian.

c. Sản phẩm học tập

Biết và có ý thức sắp xếp hình và chữ trong sản phẩm thiệp chúc mừng.

Sự hào hứng, các ý tưởng ban đầu của HS về hình ảnh trò chơi dân gian có thể đưa vào tấm thiệp.

d. Tổ chức thực hiện

Hoạt động của Giáo viên	Hoạt động của Học
-------------------------	-------------------

	sinh
<p>Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ</p> <p>- GV yêu cầu HS trả lời câu hỏi: Nhân dịp 20/11 , lớp 6a có dự định làm 1 tấm thiệp chúc mừng thầy cô không ?</p> <p>- GV dẫn dắt (Hook): "Cảm ơn các con! Làm thiệp tặng thầy cô là một ý tưởng rất tuyệt vời. Hôm nay, chúng ta sẽ cùng nhau thiết kế những tấm thiệp thật đặc biệt với chủ đề 'Trò chơi dân gian'. Nhưng trước hết, thầy/cô có một người bạn rất đặc biệt muốn giới thiệu với cả lớp. Bạn ấy tên là AI - Trí tuệ nhân tạo, một 'họa sĩ' có thể vẽ ra mọi thứ từ trí tưởng tượng của chúng ta. Các con có muốn thử thách tài năng của 'họa sĩ AI' này không?"</p> <p>- GV mở giao diện AI tạo ảnh (ví dụ Copilot) và nói: "Bây giờ, thầy/cô mời một bạn hãy kể tên một trò chơi dân gian mà con yêu thích và mô tả nó theo cách con tưởng tượng. 'Họa sĩ AI' sẽ lắng nghe và vẽ lại nhé!"</p> <p>Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ</p> <p>Bước 3: Báo cáo kết quả thực hiện</p> <p>- GV biến mô tả của HS thành câu lệnh (Prompt) và đọc to: <i>"Tuyệt vời! Bây giờ thầy/cô sẽ 'ra lệnh' cho họa sĩ AI nhé: 'Vẽ một bức tranh phong cách màu nước, các em bé Việt Nam mặc áo bà ba đang vui vẻ chơi ô ăn quan trên sân gạch đỏ dưới gốc cây đa cổ thụ, ánh nắng chiều ấm áp.'"</i> (GV gõ prompt và nhấn tạo ảnh).</p> <p>- Trong lúc chờ AI tạo ảnh (khoảng 15-30 giây), GV có thể hỏi thêm: <i>"Theo các con, AI lấy ý tưởng từ đâu để vẽ được nhỉ?"</i></p> <p>- Khi hình ảnh hiện ra, GV chiếu lớn và khen ngợi: "Wow! Các con thấy không? Từ ý tưởng của bạn, họa sĩ AI đã tạo ra một bức tranh thật đẹp! Chúng ta hãy thử một ý tưởng khác 'khó' hơn xem sao nhé. Ai có ý tưởng nào độc đáo hơn không?"</p> <p>Bước 4: Giáo viên kết luận</p> <p>- GV đặt vấn đề: Trong đời sống hàng ngày nói chung và trong ngành mỹ thuật nói riêng, chúng ta hoàn toàn có thể tạo ra các tấm thiệp. Để nắm bắt rõ ràng và cụ thể hơn, chúng ta cùng tìm hiểu bài học hôm</p>	<p>- HS tiếp nhận nhiệm vụ, trả lời câu hỏi.</p> <p>- HS quan sát quá trình GV thao tác và hình ảnh được tạo ra với sự ngạc nhiên, thích thú.</p> <p>- HS trả lời câu hỏi</p> <p>HS lắng nghe</p>

nay.

- GV kết luận và chuyển ý: "Các con thấy đây, AI là một công cụ rất thú vị do chính con người tạo ra và điều khiển. Nó có thể giúp chúng ta tìm kiếm vô vàn ý tưởng sáng tạo. Tuy nhiên, AI chỉ là công cụ hỗ trợ, còn cảm xúc, sự khéo léo và tình cảm mà chúng ta đặt vào tấm thiệp mới là điều quý giá nhất. Bây giờ, chúng ta sẽ cùng nhau học cách tự tay thiết kế những tấm thiệp mang đậm dấu ấn cá nhân với chủ đề trò chơi dân gian nhé!"

2. Hoạt động 2: Hình thành kiến thức mới

a. Mục tiêu

HS biết được các bước cơ bản để thiết kế một thiệp chúc mừng, có sử dụng hình ảnh trò chơi dân gian, qua đó lưu ý đến tính thẩm mỹ và công năng sử dụng của sản phẩm.

HS thực hiện được việc thiết kế một tập thiệp chúc mừng, có sử dụng hình ảnh trò chơi dân gian.

b. Nội dung

- GV hướng dẫn HS tìm hiểu các bước thực hiện thiệp chúc mừng trong SGK Mĩ thuật 6, trang 43.

- HS thảo luận và trao đổi về mối quan hệ giữa tính thẩm mỹ và công năng sử dụng trong sản phẩm, thông qua tìm hiểu thiệp chúc mừng (lưu ý đến yếu tố quan trọng trong mĩ thuật ứng dụng: đẹp nhưng phải dùng được).

- HS thực hiện làm một tấm thiệp chúc mừng sinh nhật bạn, có sử dụng hình ảnh trò chơi dân gian.

c. Sản phẩm học tập

Thiệp chúc mừng sinh nhật có sử dụng hình ảnh trò chơi dân gian.

d. Tổ chức thực hiện

Hoạt động của giáo viên và học sinh	Yêu cầu cần đạt
Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ GV hướng dẫn HS mở SGK Mĩ thuật 6, trang 442 quan sát một số thiệp chúc mừng với các hình thức thiết kế và các nội dung thể hiện khác nhau. - Giới thiệu thêm một số sản phẩm thiệp	I. Quan sát: - Vật liệu thường được sử dụng làm thiệp bằng giấy. - Hình ảnh thể hiện trên thiệp cả hình vẽ sự vật và chữ, vì chữ cũng là một thành tố quan trọng trong thiết kế thiệp chúc mừng.

<p>chúc mừng khác (hình ảnh, sản phẩm thật nếu có) do GV chuẩn bị trước.</p> <p>- GV đặt câu hỏi để HS trả lời theo các gợi ý sau:</p> <p>+ Vật liệu nào thường được sử dụng làm thiệp?</p> <p>+ Hình thức thiết kế thiệp chúc mừng là gì? (Phần này GV có thể bổ sung thêm về hình thức Thiết kế đồ họa qua phần Em có biết trong SGK Mỹ thuật 6, trang 42).</p> <p>+ Hình ảnh nào được thể hiện trên thiệp? (bao gồm cả hình vẽ sự vật và chữ, vì chữ cũng là một thành tố quan trọng trong thiết kế thiệp chúc mừng)</p> <p>Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ</p> <p>- HS đọc sgk và thực hiện yêu cầu, thực hiện lần lượt các nhiệm vụ.</p> <p>- GV theo dõi, hỗ trợ HS nếu cần thiết.</p> <p>Bước 3: Báo cáo kết quả thực hiện</p> <p>+ GV gọi 2 bạn đại diện đứng dậy trả lời.</p> <p>+ GV gọi HS khác nhận xét, đánh giá.</p> <p>Bước 4: Giáo viên kết luận</p> <p>- GV cũng chú ý giới thiệu thêm công năng sử dụng của thiệp (treo hay thiệp gấp để bàn) để HS hình dung được kiểu dáng và hình thức thể hiện.</p>	<p>- Sử dụng hình ảnh trò chơi dân gian.- Tạo hình cách điệu những việc làm thường ngày bằng một số biểu tượng vui nhộn</p> <p>II. Thể hiện:</p> <p>- Sản phẩm mỹ thuật của HS.</p> <p>+ Về chất liệu: HS nên lựa chọn các vật liệu dễ tìm kiếm, dễ thể hiện như: giấy bìa, giấy màu, đất nặn,...</p> <p>+ Về hình thức: có thể thiết kế thiệp dạng 2D hoặc 3D (cắt, dán, gấp nổi).</p> <p>+ Về cách thể hiện: Lựa chọn chất liệu và hình thức thể hiện trước; sau đó tiến hành các bước như: phác hình/ chữ, vẽ/ cắt/ đắp nổi,... các chi tiết; cuối cùng tô màu hoặc lắp ghép hoàn thiện</p> <p>- Cách sử dụng trò chơi dân gian trong thiết kế thiệp chúc mừng :</p> <p>+ Gấp đôi tờ bìa và xẻ hai rãnh để tạo hình tám thiệp</p> <p>+ Trang trí mặt trong tám thiệp</p> <p>+ Vẽ phác họa</p> <p>+ Vẽ màu vào hình trang trí và cắt rời</p> <p>+ Dán hình đã cắt vào phần gấp của tám thiệp</p> <p>+ Trang trí mặt ngoài tám thiệp</p>
--	--

3. Hoạt động 3: Luyện tập

a. Mục tiêu

- Biết đặt câu hỏi, trả lời và hiểu được việc khai thác hình ảnh trò chơi dân gian trong thiết kế thiệp chúc mừng.
- Thảo luận được theo những câu hỏi gợi ý trong SGK Mỹ thuật 6, trang 45.

b. Nội dung

- GV yêu cầu HS trưng bày các sản phẩm đã thực hiện và trả lời các câu hỏi trong SGK Mỹ thuật 6, trang 45.

- HS thảo luận theo sự hướng dẫn của GV.

c. Sản phẩm học tập

Củng cố nhận thức của HS liên quan đến việc sử dụng hình ảnh trò chơi dân gian trong thiết kế thiệp chúc mừng.

d. Tổ chức thực hiện

Hoạt động của giáo viên và học sinh	Yêu cầu cần đạt
<p>Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ</p> <p>- GV hướng dẫn HS mở SGK Mỹ thuật 6, trang 43, cho HS tìm hiểu, trao đổi về ý tưởng và cách thức thực hiện thiệp chúc mừng theo chủ đề Trò chơi dân gian.</p> <p>- Trước khi mỗi HS/ nhóm thiết kế và trang trí một sản phẩm thiệp chúc mừng sinh nhật bạn trong đó có sử dụng hình ảnh trò chơi dân gian, GV cho HS bàn bạc trong nhóm, trao đổi về ý tưởng và cách thức thực hiện.</p> <p>- GV lưu ý về tính thẩm mỹ và công năng sử dụng hiệu quả của sản phẩm.</p> <p>Gợi ý:</p> <p>+ Về chất liệu: HS nên lựa chọn các vật liệu dễ tìm kiếm, dễ thể hiện như: giấy bìa, giấy màu, đất nặn, ...</p> <p>+ Về hình thức: có thể thiết kế thiệp dạng 2D hoặc 3D (cắt, dán, gấp nổi).</p> <p>+ Về cách thể hiện: Lựa chọn chất liệu và hình thức thể hiện trước; sau đó tiến hành các bước như: phác hình/ chữ, vẽ/ cắt/ đắp nổi, ... các chi tiết; cuối cùng tô màu hoặc lắp ghép hoàn thiện.</p> <p>Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ</p>	<p>III. Luyện tập - Thảo luận:</p> <p>- HS thảo luận theo nhóm về Sản phẩm mỹ thuật đã thực hiện ở phần Thể hiện.</p> <p>- Em sử dụng hình thức thiết kế thiệp dạng 2D , cắt, dán</p> <p>+ Về cách thể hiện: Lựa chọn chất liệu và hình thức thể hiện trước; sau đó tiến hành các bước như: phác hình/ chữ, vẽ/ cắt/ đắp nổi,...</p>

- HS bàn bạc trong nhóm, trao đổi về ý tưởng và cách thức thực hiện

+ Tiến hành tạo sản phẩm thiệp

Bước 3: Báo cáo kết quả thực hiện

- GV gọi đại diện nhóm đứng dậy trình bày sản phẩm mỹ thuật của mình.

- GV gọi nhóm khác nhận xét, đánh giá.

Bước 4: Giáo viên kết luận

Lưu ý:

+ Tùy vào điều kiện thực tế của nhà trường, GV có thể cho HS thực hành với nhiều hình thức khác nhau, từ hoạt động cá nhân cho đến hoạt động nhóm, phù hợp với sự chuẩn bị của GV và HS.

+ Đối với những HS còn gặp khó khăn trong việc tìm ý tưởng, GV tổ chức cho HS thực hành các kỹ năng tìm ý tưởng để thể hiện đề tài ở chủ đề 1, từ quan sát thực tế, ảnh, tranh cho đến các SPMT của HS đã làm,...

4. Hoạt động 4: Vận dụng

a. Mục tiêu

- Làm rõ hơn tính ứng dụng và liên môn qua việc viết lời chúc mừng năm mới cho người thân vào tấm thiệp đã thực hiện.

- Khuyến khích HS sử dụng AI như một công cụ hỗ trợ sáng tạo có trách nhiệm, biết cách đặt câu hỏi để AI gợi ý và biết chọn lọc, chỉnh sửa thông tin do AI cung cấp. (6.D2.1)

b. Nội dung

- HS suy nghĩ về nội dung và cách diễn đạt cô đọng, súc tích.

- HS thảo luận và tập viết ra giấy.

- GV giới thiệu cách dùng AI (chatbot như ChatGPT, Gemini) để gợi ý các câu chúc, bài thơ ngắn về chủ đề trò chơi dân gian hoặc về người thân.

c. Sản phẩm học tập

Thể hiện lời chúc mừng năm mới với người thân vào tấm thiệp đã thực hiện.

Những câu chúc sáng tạo, độc đáo được HS chọn lọc và viết vào thiệp, có thể lấy cảm hứng từ AI.

d. Tổ chức thực hiện

Hoạt động của giáo viên và học sinh	Yêu cầu cần đạt
<p>Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ</p> <p>* GV chiếu hình ảnh, đặt câu hỏi, yêu cầu HS trả lời:</p> <p>+ Quan sát: Một số lời chúc(sức khỏe, may mắn, tiền tài, hạnh phúc...bằng câu nói lời thơ) & mẫu chữ (thư pháp, gôthich, chữ đẹp...) .</p> <p>+ Câu hỏi: Tắm thiệp này thích hợp với thể loại câu chúc gì? Câu chúc của em là gì?</p> <p>- GV gợi mở: "Một tấm thiệp đẹp cần có một lời chúc hay. Ngoài những câu chúc quen thuộc, chúng ta có thể nhờ người bạn AI lúc này gợi ý thêm những lời chúc độc đáo không nhỉ? Ví dụ, chúng ta có thể nhờ AI sáng tác một bài thơ 4 chữ về trò chơi kéo co để tặng bạn thân."</p> <p>- GV thao tác mẫu: Mở ChatGPT/Gemini và gõ prompt: "Hãy viết một bài thơ 4 chữ vui nhộn về trò chơi kéo co để chúc mừng sinh nhật bạn thân."</p>	<p><i>Ví dụ:</i></p> <p>- <i>Tắm thiệp tặng bạn :</i></p> <p><i>Chúc bạn sinh nhật vui vẻ!...</i></p> <p>- <i>Tắm thiệp mừng năm mới tặng bà: Chúc bà luôn khỏe mạnh, mình mãi...</i></p> <p>- Sản phẩm từ AI (ví dụ):</p> <p><i>"Sinh nhật bạn hiền</i> <i>Cùng nhau ta kéo</i> <i>Kéo về niềm vui</i> <i>Kéo đi muộn phiền."</i></p> <p>- <i>HS viết tay lời chúc vào tấm thiệp đã hoàn thành.</i></p>
<p>Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ</p> <p>- HS quan sát trên màn hình và thực hiện yêu cầu</p> <p>- GV theo dõi, hỗ trợ nếu cần thiết</p> <p>- GV phân tích: "Các em thấy không? AI có thể gợi ý rất nhanh. Nhưng lời thơ này đã hay nhất chưa? Chúng ta có thể sửa lại cho hay hơn không? Ví dụ đổi 'bạn hiền' thành tên bạn mình. AI chỉ gợi ý, còn người quyết định và làm cho lời chúc trở nên đặc biệt chính là chúng ta."</p> <p>- GV yêu cầu HS suy nghĩ và viết lời chúc của riêng mình vào thiệp, có thể tham khảo ý tưởng từ AI hoặc tự sáng tác.</p>	
<p>Bước 3: Báo cáo kết quả thực hiện</p> <p>- HS: Làm việc cá nhân (quan sát, chia sẻ, trả lời).</p> <p>- HS khác theo dõi, phát hiện bổ sung.</p>	<p>Mở rộng: Về nhà HS có thể sưu tầm một số lời chúc hay trong cuộc sống.</p>

- Một vài HS đọc to lời chúc mình đã viết trong tấm thiệp.	
<p>Bước 4: Giáo viên kết luận</p> <p>*Củng cố, dặn dò.</p> <p>- GV tổng kết: "Hôm nay, các con không chỉ học cách làm một tấm thiệp đẹp mà còn biết thêm về một người bạn công nghệ là AI. Hãy nhớ, AI là công cụ để chúng ta sáng tạo hơn, chứ không phải để sao chép. Tấm thiệp của các con trở nên vô giá chính nhờ tình cảm và công sức các con đã bỏ ra."</p> <p>Chuẩn bị giờ sau: Đồ dùng học vẽ & đất nặn để học tiết tiếp theo.</p>	

BẢNG PHÂN TÍCH PHÁT TRIỂN NĂNG LỰC SỐ (NLS) CHO HỌC SINH

T T	Tên hoạt động	Thời lượng	Tổ chức dạy học (Tóm tắt)	Mạch kiến thức AI (Theo QĐ 3439)
1	Mở đầu: Thử tài "Họa sĩ AI"	7-10 phút	GV thao tác trên máy chiếu, dùng AI tạo hình ảnh theo mô tả của HS. HS quan sát, đưa ra ý tưởng, nhận xét sản phẩm.	<p>6.A1.1 - Con người tạo và điều khiển AI: HS nhận biết AI hoạt động theo "lệnh" (prompt) của con người.</p> <p>6.C2.1 - Làm quen với ứng dụng AI: HS trải nghiệm trực quan một công cụ AI tạo sinh hình ảnh.</p>

T T	Tên hoạt động	Thời lượng	Tổ chức dạy học (Tóm tắt)	Mạch kiến thức AI (Theo QĐ 3439)
2	Vận dụng: "Nhà thơ AI" gợi ý lời chúc	5-7 phút	GV thao tác mẫu cách dùng chatbot AI để gợi ý lời chúc. HS quan sát, nhận xét và được khuyến khích chỉnh sửa, sáng tạo lời chúc của riêng mình.	6.D2.1 - Nên hay không nên sử dụng AI?: HS hiểu rằng có thể dùng AI để tìm cảm hứng nhưng cần có sự sáng tạo và quyết định của bản thân để sản phẩm có giá trị.

CHỦ ĐỀ 6: SẮC MÀU LỄ HỘI**BÀI 11: HOÀ SẮC TRONG TRANH CHỦ ĐỀ LỄ HỘI**Môn học/Hoạt động giáo dục: **Mỹ thuật**; lớp: **6**

Thời gian thực hiện: 2 tiết

I. MỤC TIÊU**1. Kiến thức**

- Khai thác hình ảnh lễ hội trong thực hành, sáng tạo;
- Hoà sắc trong tranh qua việc sử dụng, kết hợp một số màu thường xuất hiện trong lễ hội.

2. Năng lực

Sau bài học, HS sẽ:

- Thực hiện được việc kết hợp các màu để tạo nên hoà sắc;
- Sử dụng được những màu thường xuất hiện trong lễ hội để tạo nên một hoà sắc chung trong tranh;
- Biết phân tích được hoà sắc trong một TPMT cụ thể.

- Năng lực số:**- Năng lực 1: Khai thác, sử dụng thông tin (mức độ thực hiện có hướng dẫn).**

+ 1.1.TC1b: Thực hiện được rõ ràng và theo quy trình các tìm kiếm để tìm dữ liệu, thông tin và nội dung trong môi trường số về các lễ hội đặc sắc của Việt Nam.

- Năng lực 3: Sáng tạo nội dung số (mức độ thực hiện có hướng dẫn).

+ 3.1.TC1a: Chỉ ra được cách tạo và chỉnh sửa nội dung (hình ảnh, văn bản) có khái niệm cụ thể và mang tính phổ thông bằng những định dạng rõ ràng, phổ biến (sử dụng Canva) để tạo một poster đơn giản về lễ hội.

3. Phẩm chất

- Nhận biết sự phong phú của các hoạt động trong lễ hội, qua đó có ý thức về vẻ đẹp, giá trị của lễ hội trong đời sống đương đại;
- Trân trọng giá trị của lễ hội tại nơi mình sống hoặc đến tham quan.

II. THIẾT BỊ DẠY HỌC VÀ HỌC LIỆU

- Một số hình ảnh, clip liên quan đến bài học sắc màu lễ hội như: hình ảnh lễ hội; sản phẩm/TPMT chủ đề Sắc màu lễ hội trình chiếu trên Powerpoint để HS quan sát.

- GV chuẩn bị: Máy tính, máy chiếu, kết nối Internet.

-HS chuẩn bị (theo nhóm): Thiết bị di động (nếu có), giấy A4, bút màu để ghi chép và phác thảo ý tưởng.

III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC

1. Hoạt động 1: Mở đầu

a. Mục tiêu

HS có ý thức về việc quan sát quang cảnh, hoạt động trong lễ hội để hình thành kỹ năng khai thác hình ảnh từ cuộc sống trong thực hành, sáng tạo theo chủ đề.

b. Nội dung

- GV yêu cầu HS quan sát quang cảnh, hoạt động trong hình minh họa trong SGK Mỹ thuật 6, trang 46 (hoặc tư liệu do GV chuẩn bị thêm).
- HS thảo luận và trao đổi về các câu hỏi trang 48, đây là những gợi ý cho việc khai thác hình ảnh lễ hội trong thực hành, sáng tạo.

c. Sản phẩm học tập

Có kiến thức về việc khai thác hình ảnh lễ hội để thực hiện SPMT ở hoạt động Thể hiện.

d. Tổ chức thực hiện

Hoạt động của giáo viên và học sinh	Yêu cầu cần đạt
<p>Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ</p> <p>- GV yêu cầu HS trả lời câu hỏi: Em hãy kể tên các lễ hội dân gian mà em biết?</p> <p>Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ</p> <p>- HS tiếp nhận nhiệm vụ, trả lời câu hỏi:</p> <p>Bước 3: Báo cáo kết quả thực hiện</p> <p>- Một số lễ hội dân gian:</p> <p>Đền Gióng , Đền Hùng ...</p> <p>Bước 4: Giáo viên kết luận</p> <p>- GV đặt vấn đề: Việt Nam là đất nước đa dạng với khoảng 8000 lễ hội, được tổ chức ở khắp mọi miền đất nước. Lễ hội là nguồn cảm hứng và đề tài sáng tác cho nhiều nghệ sĩ. Bài học này hướng dẫn HS tìm hiểu và thực hiện được sản phẩm tranh vẽ về đề tài lễ hội.</p>	<p>Hoạt động khởi động</p>

2. Hoạt động 2: Hình thành kiến thức mới

a. Mục tiêu

- Tìm hiểu các bước cơ bản để thể hiện hoà sắc trong một SPMT 2D, 3D có hình ảnh hoạt động trong lễ hội.
- Thực hiện một SPMT sử dụng một số màu hay xuất hiện trong lễ hội để tạo hoà sắc.

b. Nội dung

- Tìm hiểu các bước thực hiện SPMT 2D, 3D trong SGK Mỹ thuật 6, trang 47 - 48.
- Thực hiện một SPMT về chủ đề lễ hội bằng hình thức nặn hoặc vẽ.

c. Sản phẩm học tập

SPMT 2D, 3D có sắc màu lễ hội.

- Sản phẩm học tập số: Mỗi nhóm nộp 01 file ảnh (định dạng .JPG hoặc .PNG) thiết kế poster giới thiệu lễ hội trên Canva, gửi qua Zalo nhóm lớp. (NLS: 3.1.TC1a)

d. Tổ chức thực hiện

Hoạt động của giáo viên và học sinh	Yêu cầu cần đạt
<p>Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ</p> <p>GV yêu cầu HS mở SGK Mỹ thuật 6, trang 46, quan sát, tìm hiểu một số hình ảnh về quang cảnh và hoạt động trong lễ hội và trả lời câu hỏi trong SGK: Các hình ảnh trên diễn tả những hoạt động nào trong lễ hội? (rước kiệu, đua voi)</p> <p>GV đưa thêm câu hỏi gợi ý để làm rõ về đặc điểm, đặc trưng của lễ hội vùng miền:</p> <p>+ Em kể tên những lễ hội ở miền núi/ đồng bằng/ sông nước mà em biết.</p> <p>+ Những lễ hội đó được diễn ra vào thời gian nào trong năm?</p> <p>GV đưa thêm câu hỏi gợi ý để làm rõ về đặc điểm của từng lễ hội tiêu biểu của Việt Nam:</p> <p>+ Đặc trưng của lễ hội Việt Nam có màu sắc cụ thể nào?</p> <p>+ Em hãy kể tên một số màu đặc trưng đó.</p>	<p>I. Quan sát:</p> <p>+ Tên một số lễ hội theo vùng miền: lễ hội Giỗ Tò Hùng Vương (Phú Thọ); lễ hội đền Gióng (Hà Nội); lễ hội Ka-tê (Ninh Thuận); lễ hội câu ngư (Thừa Thiên - Huế); lễ hội Buôn Đôn (Đắk Lắk); lễ hội núi Bà Đen (Tây Ninh),...</p> <p>+ Đặc trưng về một số lễ hội cụ thể: về hình ảnh, màu sắc, không gian, thời gian ... và ý nghĩa văn hóa của lễ hội.</p> <p>II. Thể hiện:</p> <p>- Sản phẩm mỹ thuật của HS.</p> <p>- Chủ đề về lễ hội quen thuộc trong các sáng tác mỹ thuật. Nhiều tác phẩm mỹ thuật đã sử dụng những màu sắc tươi vui để thể hiện không khí rộn ràng, náo nức trong lễ hội.</p> <p>- Những hoạt động như: đoàn rước, múa.... là nguồn cảm hứng để tạo nên các bố cục hấp</p>

<p>Căn cứ ý kiến phát biểu của HS, GV đưa ra một số ý để chốt kiến thức.</p> <p>GV dẫn dắt: "Để hiểu rõ hơn về sự đa dạng và màu sắc đặc trưng của các lễ hội, chúng ta sẽ cùng nhau thực hiện một chuyên du lịch online. Mỗi nhóm sẽ trở thành một 'nhà nghiên cứu văn hóa số' để khám phá và giới thiệu một lễ hội mà mình yêu thích nhé!"</p> <p>GV giao nhiệm vụ tích hợp NLS:</p> <p>- Giao việc:</p> <ul style="list-style-type: none"> + Chia lớp thành các nhóm (4-5 HS/nhóm). + Mỗi nhóm chọn 1 lễ hội đặc trưng của Việt Nam (ví dụ: Lễ hội Đền Hùng, Lễ hội Chùa Hương, Festival Huế, Lễ hội đua ghe Ngo...). + Yêu cầu: Sử dụng công cụ tìm kiếm (Google Search) để tìm kiếm thông tin và hình ảnh về lễ hội đã chọn theo các từ khóa gợi ý: "màu sắc lễ hội [tên lễ hội]", "trang phục lễ hội [tên lễ hội]", "hoạt động lễ hội [tên lễ hội]". <p>- Thực hành:</p> <ul style="list-style-type: none"> + HS thảo luận nhóm, thống nhất từ khóa tìm kiếm và phân công thành viên tìm kiếm, tổng hợp thông tin. (NLS: 1.1.TC1b) + HS truy cập ứng dụng Canva, chọn mẫu Poster, sử dụng các hình ảnh đã tìm được và thông tin chất lọc để thiết kế một poster đơn giản giới thiệu về lễ hội của nhóm. Poster cần thể hiện được: Tên lễ hội, thời gian, địa điểm, các màu sắc đặc trưng. <p>- Sản phẩm:</p>	<p>dẫn, sinh động</p> <ul style="list-style-type: none"> + Bước 1: Gấp và cắt uốn tờ bìa thành hai phần + Bước 2: Tô màu tờ bìa thành 2 phần (1 phần màu xanh, 1 phần màu trắng) + Bước 3: Cắt giấy thành những đoạn nhỏ (hình que, dài) và tô màu xanh + Bước 4: Tạo hình sóng uốn lượn, và dán vào một nửa tờ bìa màu xanh đã tô trước đó. + Bước 5: vẽ hình lá cờ trong lễ hội, đoàn thuyền và cắt ra + Bước 6: Dán những hình trang trí vừa cắt vào phần bìa màu xanh. <p>- Thảo luận</p>
---	---

+ Mỗi nhóm hoàn thành 01 poster trên Canva, lưu dưới dạng file ảnh và gửi vào Zalo nhóm lớp. (NLS: 3.1.TC1a)

Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ

- HS đọc sgk và thực hiện yêu cầu
- GV theo dõi, hỗ trợ HS nếu cần thiết.

Bước 3: Báo cáo kết quả thực hiện

- GV gọi 2 bạn đứng dậy trả lời .
- GV gọi HS khác nhận xét, đánh giá.
- GV chiếu sản phẩm poster của các nhóm lên màn hình. Đại diện nhóm trình bày ngắn gọn về lễ hội và các màu sắc đặc trưng mà nhóm đã tìm hiểu được.

Bước 4: Giáo viên kết luận

- GV đánh giá, nhận xét, chuẩn kiến thức
- Dạy lồng ghép bảo vệ di sản văn hóa dân tộc: Phân tích tranh ảnh về lễ hội truyền thống để giáo dục HS Tình yêu quê hương đất nước và trách nhiệm của thế hệ sau trong việc bảo vệ văn hóa quốc gia dân tộc

<https://thanhnien.vn/an-tuong-trang-phuc-truyen-thong-tai-ngay-hoi-van-hoa-cac-dan-toc-viet-nam-185241214124803446.htm>

3. Hoạt động 3: Luyện tập

a. Mục tiêu

- Biết cách nhận xét, đánh giá được sản phẩm của cá nhân và các bạn.
- Trình bày những cảm nhận đó trước nhóm.

b. Nội dung

- HS quan sát SPMT của nhóm.
- HS thảo luận theo các câu hỏi gợi ý trong SGK Mĩ thuật 6, trang 50.

c. Sản phẩm học tập

- Cảm nhận, phân tích được hoà sắc trong SPMT của cá nhân và các bạn.

d. Tổ chức thực hiện

Hoạt động của giáo viên và học sinh	Yêu cầu cần đạt
<p>Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ</p> <p>- GV tổ chức cho HS trao đổi nhóm theo những câu hỏi gợi ý trong SGK Mỹ thuật 6, trang 50:</p> <p>+ Màu sắc nào được thể hiện trong sản phẩm của bạn?</p> <p>+ Bạn đã dùng hoà sắc gì để thể hiện SPMT?</p> <p>+ Bạn có gặp khó khăn gì khi khai thác vốn văn hoá dân tộc trong sáng tạo SPMT không? Vì sao?</p> <p>Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ</p> <p>- HS quan sát sgk và thực hiện yêu cầu.</p> <p>- GV gợi mở vẽ và đặt câu hỏi nội dung cho HS thảo luận đưa ra gia nhận xét, GV hỗ trợ HS nếu cần thiết.</p> <p>Bước 3: Báo cáo kết quả thực hiện</p> <p>- GV gọi các bạn HS đại diện đứng dậy trả lời.</p> <p>- GV gọi HS khác nhận xét, đánh giá phản biện nhóm bạn (nếu có).</p> <p>Bước 4: Giáo viên kết luận</p> <p>- GV đánh giá, nhận xét, chuyển hoạt động</p>	<p>III. Luyện tập - Thảo luận:</p> <p>- HS thảo luận theo nhóm về Sản phẩm mỹ thuật đã thực hiện ở phần Thể hiện</p> 

4. Hoạt động 4: Vận dụng

a. Mục tiêu

Sử dụng được kiến thức về hoà sắc để cảm nhận vẻ đẹp tác phẩm hội hoạ sơn mài Lễ hội đầu năm của hoạ sĩ Nguyễn Gia Trí (hoặc TPMT do GV chuẩn bị).

b. Nội dung

- HS xem tranh, thảo luận và trao đổi các câu hỏi trong SGK Mỹ thuật 6, trang 50 (hoặc trong tư liệu do GV chuẩn bị thêm).

c. Sản phẩm học tập

Nâng cao khả năng phân tích và đánh giá thẩm mỹ.

d. Tổ chức thực hiện

Hoạt động của giáo viên và học sinh	Yêu cầu cần đạt
<p>Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ</p> <p>- GV tổ chức cho HS trao đổi nhóm theo những câu hỏi gợi ý trong SGK Mĩ thuật 6, trang 50:</p> <p>+ Màu sắc nào được thể hiện trong sản phẩm của bạn?</p> <p>+ Bạn đã dùng hoà sắc gì để thể hiện SPMT?</p> <p>+ Bạn có gặp khó khăn gì khi khai thác vốn văn hoá dân tộc trong sáng tạo SPMT không? Vì sao?</p> <p>Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ</p> <p>+ HS đọc sgk và thảo luận nhóm thực hiện yêu cầu. GV theo dõi, hỗ trợ HS nếu cần thiết.</p> <p>Bước 3: Báo cáo kết quả thực hiện</p> <p>- GV gọi đại diện HS của các nhóm đứng dậy trình bày sản phẩm mĩ thuật của mình.</p> <p>- GV gọi HS nhóm khác nhận xét, đánh giá.</p> <p>Bước 4: Giáo viên kết luận</p> <p>- GV đánh giá, nhận xét, chuẩn kiến thức, chuyển sang nội dung mới.</p>	IV. Vận dụng

***Củng cố, dặn dò:**

Chuẩn bị giờ sau: Đồ dùng học vẽ: bút chì, màu nước & giấy tám bìa màu..., kéo -keo để học tiết thiết kế lịch treo tường.

BẢNG PHÂN TÍCH PHÁT TRIỂN NĂNG LỰC SỐ (NLS) CHO HỌC SINH

T T	Tên hoạt động	Tổ chức dạy học	Năng lực số
1	Hoạt động 2: Hình	<p>- Chuẩn bị: GV chia nhóm, giao nhiệm vụ tìm kiếm thông tin, hình ảnh về một lễ hội cụ thể.</p> <p>- Thực hiện: HS sử dụng Google</p>	1.1.TC1b: Thực hiện được rõ ràng và theo quy trình các tìm kiếm để tìm dữ liệu, thông tin và nội dung trong môi trường số.

T T	Tên hoạt động	Tổ chức dạy học	NĂng lực số
	thành kiến thức mới	Search để tìm kiếm theo từ khóa, lựa chọn hình ảnh, thông tin phù hợp. - Sản phẩm: Thông tin và hình ảnh được lưu lại để chuẩn bị cho bước thiết kế.	

CHỦ ĐỀ 6: SẮC MÀU LỄ HỘI

BÀI 12: MÀU SẮC LỄ HỘI TRONG THIẾT KẾ LỊCH TREO TƯỜNG

Môn học/Hoạt động giáo dục: **Mỹ thuật**; lớp:6

Thời gian thực hiện: 2 tiết

I. MỤC TIÊU

1. Kiến thức

- Nội dung cơ bản trong thiết kế lịch treo tường có sử dụng màu sắc đặc trưng lễ hội;
- Khai thác màu cờ lễ hội trong thiết kế SPMTưng dụng.

2. Năng lực

Sau bài học, HS sẽ:

- Sử dụng màu sắc đặc trưng của lễ hội trong thiết kế lịch treo tường;
- Biết tạo ra bố cục màu trong thiết kế lịch treo tường;
- Biết phân tích yếu tố sắc độ của màu trong một SPMTcụ thể.

3. Phẩm chất

- Có ý thức khai thác hình ảnh từ lễ hội trong thực hành, sáng tạo;
- Thêm hiểu biết và trân trọng những giá trị văn hoá đặc sắc trong các lễ hội của đất nước.

II. THIẾT BỊ DẠY HỌC VÀ HỌC LIỆU

- Một số hình ảnh, clip liên quan đến chủ đề trình chiếu trên Powerpoint để HS quan sát như: hình ảnh lễ hội; sản phẩm/ TPMT chủ đề lễ hội.

- Một số SPMT ứng dụng có chủ đề Sắc màu lễ hội để HS có thể quan sát trực tiếp, thuận tiện trong việc liên tưởng từ cảnh vật, sinh hoạt trong thực tế tới những SPMT cụ thể;
- SPMT/ TPMT mà HS thích sưu tầm từ bưu thiếp, sách, báo, tạp chí, lịch treo tường.

III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC

1. Hoạt động 1: Mở đầu

a. Mục tiêu

- Biết được một số màu đặc trưng trong lễ hội qua tìm hiểu về cờ lễ hội.
- Tìm hiểu những thông tin liên quan đến thiết kế lịch treo tường, thông qua câu hỏi trang 53.

b. Nội dung

- HS xem sản phẩm thiết kế lịch treo tường trong SGK Mỹ thuật 6, trang 53 (hoặc trong tư liệu do GV chuẩn bị thêm).
- HS có những gợi ý để hình thành ý tưởng trong thiết kế lịch treo tường.

c. Sản phẩm học tập

Hiểu biết cơ bản về thiết kế lịch treo tường sử dụng sắc màu lễ hội.

d. Tổ chức thực hiện

Hoạt động của giáo viên và học sinh	Yêu cầu cần đạt
<p>Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ</p> <ul style="list-style-type: none"> - GV cho 4 HS chia thành 2 nhóm lên sắp xếp các hình ảnh có sẵn tạo thành một sản phẩm lịch treo tường có sử dụng sắc màu lễ hội. Nhóm nào sắp xếp xong trước có bố cục rõ ràng thì chiến thắng. <p>Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ</p> <ul style="list-style-type: none"> - HS tiếp nhận nhiệm vụ, thực hiện sắp xếp các hình ảnh để tạo thành 1 sản phẩm: <p>Bước 3: Báo cáo kết quả thực hiện</p> <ul style="list-style-type: none"> - GV gọi đại diện HS của các nhóm đứng dậy trình bày sản phẩm mỹ thuật của mình. - GV gọi HS nhóm khác nhận xét, đánh giá. <p>Bước 4: Giáo viên kết luận</p> <ul style="list-style-type: none"> - GV cho hs nhận xét. - GV kết luận và vào bài mới. 	<p>Hoạt động khởi động</p>

2. Hoạt động 2: Hình thành kiến thức mới

a. Mục tiêu

- Biết các bước cơ bản thiết kế lịch treo tường, trong đó lưu ý đến việc bố trí phần hình trang trí và nội dung/ chức năng của lịch (mối quan hệ giữa yếu tố thẩm mỹ và công năng sử dụng).
- Xác định được yếu tố màu đậm, màu nhạt để đảm bảo tính trang trí hấp dẫn trong sản phẩm thiết kế lịch treo tường.
- Thực hiện được việc thiết kế lịch treo tường có sử dụng sắc màu lễ hội để trang trí.

b. Nội dung

- HS xem hình minh họa các bước thiết kế lịch treo tường trong SGK Mỹ thuật 6, trang 52 (hoặc trong tư liệu do GV chuẩn bị thêm).

c. Sản phẩm học tập

SPMT lịch treo tường có sử dụng sắc màu lễ hội.

d. Tổ chức thực hiện

Hoạt động của giáo viên và học sinh	Yêu cầu cần đạt
<p>Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ</p> <ul style="list-style-type: none"> - GV chia lớp thành 5 nhóm <p>Một số sản phẩm lịch treo tường có sử dụng sắc màu lễ hội:</p> <ul style="list-style-type: none"> - GV hướng dẫn HS quan sát hình ảnh Lịch treo tường. -GV yêu cầu HS mở sgk + trình chiếu ảnh SPMT mẫu; HS trả lời câu hỏi trong trang 51 SGK: + Lịch treo tường có trang trí những gì? (phần lịch – phần hình) +Màu sắc lịch treo tường sắc màu lễ hội cần sử dụng như thế nào?(Đỏ, vàng, nâu, tím, xanh lá non, xanh lam...) <p>Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ</p> <ul style="list-style-type: none"> - HS tiếp nhận nhiệm vụ, trả lời câu hỏi: + HS đọc và quan sát sgk trang 51 và thực hiện yêu cầu. 	<p>1. Quan sát.</p> <p>Một số sản phẩm lịch treo tường có sử dụng sắc màu lễ hội:</p> <p>*Hình ảnh SPMT: lịch treo tường & màu sắc lễ hội .</p> <p>+ Lịch treo tường: hình ảnh phần lịch, phần hình trang trí tỉ lệ tương đồng.</p> <p>+ Màu sắc trang trí: Rực rỡ: Đỏ, vàng, nâu, xanh non, xanh dương...</p> <p>*Cảm nhận: Chọn ý tưởng-Chọn vật liệu- cắt, dán, vẽ, gấp, in tạo hình (tùy theo ý tưởng để thực hiện) từ đó chọn vật liệu phù hợp.(giấy bìa, màu , cắt dán...)</p> <p>2. Thể hiện.</p> <p>*Các bước sử dụng sắc màu lễ hội trong thiết kế lịch treo tường:</p>

<p>+GV chia lớp thành 5 nhóm theo dõi, hỗ trợ HS chọn ý tưởng – vật liệu ...nếu cần thiết.</p> <p>Bước 3: Báo cáo kết quả thực hiện</p> <p>+ GV gọi đại diện nhóm đứng dậy trả lời.</p> <p>+ GV gọi HS khác nhận xét, đánh giá.</p> <p>Bước 4: Giáo viên kết luận</p> <p>+GV đánh giá, nhận xét chốt nhiệm vụ cho nhóm.</p>	<p>Sau khi quan sát hình ảnh trang 52 nhóm thực hiện ý tưởng theo các bước:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lựa chọn tờ giấy nền - Xây dựng ý tưởng (Phần hình và phần lịch 50/50) - Thực hiện (Tạo hình sản phẩm, tạo ngôi nhà, trang trí) - Hoàn thiện (SPMT có màu sắc rực rỡ) <p>* HS (5 nhóm) Thiết kế một tờ lịch treo tường và sử dụng sắc màu lễ hội để trang trí :</p> <p><u>*Lưu ý:</u> ý tưởng SGK trang 53 các em có thể tạo hình ảnh mới.</p> <ul style="list-style-type: none"> - HS thực hiện Sản phẩm mỹ thuật của nhóm (được khích lệ đánh giá cao khi các thành viên hợp tác tạo sp). <p>SPMT của HS nếu chưa xong thì về nhà làm và các em thực hiện tiếp vào tiết 2.</p>
---	--

3. Hoạt động 3: Luyện tập

a. Mục tiêu

- Biết đặt câu hỏi, trả lời và hiểu được thiết kế lịch treo tường khai thác hình ảnh lễ hội. - Thảo luận được theo những câu hỏi gợi ý trong SGK Mỹ thuật 6, trang 54.

b. Nội dung

- GV yêu cầu HS trưng bày các sản phẩm đã thực hiện và trả lời các câu hỏi trong SGK Mỹ thuật 6, trang 54.

- HS thảo luận theo sự hướng dẫn của GV.

c. Sản phẩm học tập

- Nhận thức của HS về lĩnh vực thiết kế lịch treo tường.

d. Tổ chức thực hiện

Hoạt động của giáo viên và học sinh	Yêu cầu cần đạt
<p>Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ</p> <p>*Các bước sử dụng sắc màu lễ hội trong thiết kế lịch</p>	<p>- Việc thiết kế sản phẩm quà lưu niệm ngôi nhà có tính thẩm</p>

<p>treo tường:</p> <p>-Sau khi HS trả lời câu hỏi trong SGK trang 52 ,Gv chia lớp thành 5 nhóm, thảo luận và trả lời các câu hỏi của từng nhóm như sau:</p> <p>+Nêu các bước thực hiện...?</p> <p>+ Chỉ ra màu đậm màu nhạt trên sản phẩm sgk tr 52 ?</p> <p>* Thiết kế một tờ lịch treo tường và sử dụng sắc màu lễ hội để trang trí :</p> <p>- GV đưa câu hỏi gợi ý: Tạo hình sản phẩm-tạo hình có hình ảnh lịch lễ hội, màu lễ hội-trang trí hoàn thiện.</p> <p>Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ</p> <p>- HS tiếp nhận nhiệm vụ, trả lời câu hỏi:</p> <p>HS quan sát sgk trang 53 và thực hiện yêu cầu. GV theo dõi, hỗ trợ HS tạo sản phẩm nếu cần thiết.</p> <p>Bước 3: Báo cáo kết quả thực hiện</p> <p>-GV gọi đại diện một số bạn HS đứng dậy trình bày sản phẩm mỹ thuật của mình(nếu xong).</p> <p>- GV & HS khác nhận xét, đánh giá.</p> <p>Bước 4: Giáo viên kết luận</p> <p>GVđánh giá, nhận xét, chuẩn kiến thức, chuyển sang nội dung mới.</p>	<p>mỹ là một phần công việc của ngành thiết kế công nghiệp.</p> <p>- Thiết kế phải gắn gũi với cuộc sống : Thiệp chúc mừng, trang trí cái quạt giấy...</p> <p>- Sản phẩm mang tính ứng dụng thời đại từ nhu cầu của con người.</p>
--	--

4. Hoạt động 4: Vận dụng

a. Mục tiêu

Sử dụng những kiến thức đã học về khai thác hình ảnh trong lễ hội để trang trí một món đồ mà mình yêu thích.

b. Nội dung

-HS quan sát một số đồ vật có sử dụng hình ảnh, màu sắc trong lễ hội để trang trí trong SGK Mỹ thuật 6, trang 54.

c. Sản phẩm học tập

Một món đồ được trang trí từ sắc màu, hình ảnh trong lễ hội.

d. Tổ chức thực hiện

Hoạt động của giáo viên và học sinh	Yêu cầu cần
--	--------------------

	đạt
<p>Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ</p> <ul style="list-style-type: none"> - GV tổ chức cho HS trao đổi nhóm theo những câu hỏi gợi ý trong SGK + Màu sắc nào được thể hiện trong sản phẩm của bạn? + Bạn đã dùng hoà sắc gì để thể hiện SPMT? + Bạn có gặp khó khăn gì khi khai thác văn hóa lễ hội trong sáng tạo SPMT không? Vì sao? <p>Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ</p> <ul style="list-style-type: none"> + HS đọc sgk và thảo luận nhóm thực hiện yêu cầu. GV theo dõi, hỗ trợ HS nếu cần thiết. <p>Bước 3: Báo cáo kết quả thực hiện</p> <ul style="list-style-type: none"> - GV gọi đại diện HS của các nhóm đứng dậy trình bày sản phẩm mỹ thuật của mình. - GV gọi HS nhóm khác nhận xét, đánh giá. <p>Bước 4: Giáo viên kết luận</p> <ul style="list-style-type: none"> - GV đánh giá, nhận xét, chuẩn kiến thức, chuyển sang nội dung mới. 	IV. Vận dụng

KIỂM TRA GIỮA KỲ II

ĐẶC TẢ VÀ ĐỀ KIỂM TRA GIỮA KÌ II MÔN NGHỆ THUẬT

NỘI DUNG MĨ THUẬT LỚP 6

1. Đặc tả đơn vị kiến thức, mức độ đánh giá.

Nội dung kiểm tra	Đơn vị kiến thức	Mức độ đánh giá
Mĩ thuật ứng dụng	<p>Yếu tố và nguyên lí tạo hình</p> <p>Lựa chọn, kết hợp:</p> <p><i>Yếu tố tạo hình:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – Chấm, nét, hình, màu sắc, đậm nhạt, chất cảm, không gian. <p><i>Nguyên lí tạo hình:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – Hình khối, màu sắc, đậm nhạt, chất cảm, không gian. <p>Thể loại:</p> <p>Lựa chọn, kết hợp:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Lí luận và lịch sử mỹ thuật – Thiết kế đồ hoạ <p>Hoạt động thực hành và thảo luận</p> <p><i>Thực hành</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – Thực hành sáng tạo sản phẩm thiết kế 2D, 3D. <p><i>Thảo luận</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – Sản phẩm thực hành của học sinh <p>Định hướng chủ đề</p> <p>Lựa chọn, kết hợp:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Văn hoá, xã hội. 	<p>Nhận biết:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Xác định được các loại vật liệu phù hợp để tạo nên sản phẩm. <p>Thông hiểu:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Phân biệt được giá trị thẩm mỹ và công năng sử dụng của sản phẩm thiết kế. <p>Vận dụng:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Vận dụng được một số yếu tố tạo hình vào thiết kế sản phẩm. – Nhận xét, đánh giá được sản phẩm cá nhân, sản phẩm nhóm học tập. <p>Vận dụng cao:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Biết đặt câu hỏi, trả lời, trao đổi về sản phẩm và học hỏi kinh nghiệm thực hành trong đánh giá.

2. Đề kiểm tra giữa kì 2, lớp 6

ĐỀ KIỂM TRA GIỮA KÌ 2 MÔN NGHỆ THUẬT 6

Nội dung: Mỹ thuật

a) Nội dung đề

Câu 1: Em hãy thiết kế một bìa lịch treo tường có sử dụng màu sắc của lễ hội.

Câu 2: Viết một số thông tin giới thiệu về sản phẩm (chất liệu/vật liệu, ý tưởng thiết kế...).

b) Yêu cầu

- Hình thức tạo hình: 2D hoặc 3D (có thể kết hợp vẽ với in hoặc xé dán)
- Chất liệu/vật liệu: Tự chọn (họa phẩm, giấy...).
- Kích thước: Tùy thích.

3. Hướng dẫn đánh giá nội dung kiểm tra và xếp loại

Phiếu ĐG nội dung KT và hướng dẫn xếp loại theo mức độ ĐG
<ol style="list-style-type: none">1. Thể hiện được mục đích sử dụng sản phẩm bìa lịch treo tường có sử dụng màu sắc của lễ hội.2. Hiểu được sự phù hợp của bìa lịch treo tường với mục đích sử dụng.3. Vận dụng được nguyên lí cân bằng, tương phản, nhịp điệu... vào thiết kế bìa lịch treo tường.4. Giới thiệu, nhận xét được sản phẩm bìa lịch treo tường(cá nhân/nhóm).5. Chia sẻ được kinh nghiệm trong thực hành, sáng tạo sản phẩm bìa lịch treo tường.
<p>Xếp loại:</p> <ul style="list-style-type: none">- Chưa đạt: HS chỉ đạt được tiêu chí 1, tiêu chí 2 hoặc cả 2 tiêu chí 1 và 2 trong 5 tiêu chí.- Đạt: HS đạt được ít nhất 3 tiêu chí (1, 2, 3); 4 tiêu chí (1, 2, 3, 4) hoặc cả 5 tiêu chí.

CHỦ ĐỀ 7: CUỘC SỐNG THƯỜNG NGÀY**BÀI 13: SÁNG TẠO MỸ THUẬT VỚI HÌNH ẢNH TRONG CUỘC SỐNG**Môn học/Hoạt động giáo dục: **Mỹ thuật**; lớp: **6**

Thời gian thực hiện: 2 tiết

I. MỤC TIÊU**1. Kiến thức**

- Hình ảnh trong cuộc sống thường ngày làm chất liệu trong thực hành, sáng tạo mỹ thuật;
- Cách khai thác hình ảnh trong TPMT của hoạ sĩ Mai Trung Thứ.
- **Nhận biết được AI (Trí tuệ nhân tạo) là công cụ do con người tạo ra, có thể hỗ trợ tìm kiếm ý tưởng và sáng tạo hình ảnh theo mô tả.**

2. Năng lực

Sau bài học, HS sẽ:

- Biết và sử dụng được đường nét, màu sắc để thể hiện SPMT về cuộc sống thường ngày;
- Phân tích được mối liên hệ giữa mỹ thuật với cuộc sống thường ngày.
- **Năng lực AI (theo QĐ 3439/QĐ-BGDĐT):**
 - **6.C2.1 (Làm quen với ứng dụng AI):** Trình bày được ví dụ về một số công cụ ứng dụng AI (công cụ tạo hình ảnh) và mô tả được chức năng chính của chúng (tạo ra hình ảnh từ văn bản).
 - **6.A2.1 (Học hỏi và phát triển với AI):** Nhận biết và giải thích được rằng AI có thể giúp con người học hỏi, tìm kiếm ý tưởng sáng tạo nếu biết sử dụng đúng cách.

3. Phẩm chất

- Nhận biết sự phong phú của các hoạt động thường ngày cũng là chất liệu trong sáng tác mỹ thuật;
- Có ý thức, hình thành kỹ năng quan sát đối với những động tác, dáng người, màu sắc trong thể hiện SPMT liên quan đến chủ đề.

II. THIẾT BỊ DẠY HỌC VÀ HỌC LIỆU

- Một số hình ảnh, clip liên quan đến việc làm trong cuộc sống thường ngày trình chiếu trên Powerpoint cho HS quan sát;
- Một SPMT liên quan đến chủ đề Cuộc sống thường ngày gần gũi ở địa phương để làm minh hoạ, phân tích dáng người cho HS quan sát trực tiếp.
- **Máy tính của giáo viên có kết nối internet, máy chiếu.**

- Tài khoản một công cụ AI tạo hình ảnh (ví dụ: Microsoft Copilot Designer, Canva AI, Gemini...).
- Phiếu học tập nhỏ để HS ghi lại câu lệnh (prompt).

III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC

1. Hoạt động 1: Mở đầu

a. Mục tiêu

- Tìm hiểu về những tư thế, hình dáng đẹp từ những hoạt động thường ngày.
- Tìm hiểu cách sắp xếp hình, sử dụng màu để thể hiện TPMT của họa sĩ Mai Trung Thứ.
- Tạo hứng thú, giới thiệu AI như một "người bạn tưởng tượng" có thể vẽ lại những gì học sinh mô tả, kết nối công nghệ với nghệ thuật.

b. Nội dung

- HS quan sát một số hình minh họa trong SGK Mĩ thuật 6, trang 55.
- HS thảo luận nội dung trong phần Em có biết để tìm ý tưởng, khai thác hình ảnh từ hoạt động thường ngày trong sáng tác của họa sĩ Mai Trung Thứ.
- GV trình chiếu và thao tác trực tiếp với công cụ AI tạo hình ảnh để "vẽ" theo mô tả của HS, tạo ra một sản phẩm trực quan gây bất ngờ.

c. Sản phẩm học tập

- Ghi nhớ, ghi chép một số tư thế, hình dáng đẹp làm tư liệu trong sáng tạo SPMT theo chủ đề.
- Hình ảnh do AI tạo ra theo ý tưởng của HS được trình chiếu trên màn hình.

d. Tổ chức thực hiện

Hoạt động của Giáo viên	Hoạt động của Học sinh
Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ - GV yêu cầu HS trả lời câu hỏi: Em hãy kể về cuộc sống thường ngày của gia đình em? - GV tạo hứng thú (Hook): "Chào cả lớp! Hôm nay chúng ta sẽ có một người bạn rất đặc biệt cùng tham gia tiết học. Bạn ấy tên là AI - Trí tuệ nhân tạo. Bạn AI này không có tay nhưng lại có thể vẽ tranh chỉ bằng cách lắng nghe những mô tả của chúng ta. Bây giờ, thầy/cô	- HS tiếp nhận nhiệm vụ, trả lời câu hỏi.

muốn một bạn hãy kể về một hoạt động thú vị nhất trong ngày của mình, và chúng ta sẽ nhờ bạn AI 'vẽ' lại khoảnh khắc đó nhé!"

Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ

- HS tiếp nhận nhiệm vụ, trả lời câu hỏi.

- **GV hướng dẫn viết Prompt:** "Ý tưởng của em hay quá! Bây giờ chúng ta hãy cùng nhau mô tả thật chi tiết cho bạn AI hiểu nhé. Ví dụ, bạn đang cho mèo ăn thì bạn mặc áo màu gì? Con mèo màu gì, nó đang làm gì? Khung cảnh xung quanh có gì đặc biệt không?"

- GV vừa hỏi vừa gõ câu lệnh (prompt) lên màn hình chiếu cho cả lớp cùng xem. Ví dụ: *"Một bạn nữ mặc váy màu vàng đang ngồi xổm cho một chú mèo tam thể ăn trong một khu vườn đầy nắng, phong cách vẽ đơn giản, màu sắc tươi sáng."*

- GV nhấn nút tạo ảnh và cùng HS hồi hộp chờ đợi.

Bước 3: Báo cáo kết quả thực hiện

- GV gọi HS đứng dậy trả lời.

- GV gọi HS khác nhận xét, đánh giá phản biện.

- Sau khi AI tạo ra 2-3 bức ảnh, GV chiếu lên và hỏi: "Wow! Các em thấy bạn AI vẽ có giống với tưởng tượng của bạn mình không? Các em thích bức tranh nào nhất? Tại sao?"

- **GV xử lý tình huống:** Nếu AI vẽ sai (ví dụ: mèo có 5 chân), GV sẽ nói: "Ồ, có vẻ bạn AI của chúng ta đôi khi cũng hơi 'nhầm lẫn' một chút. Đây là một điểm rất thú vị! AI không phải lúc nào cũng hoàn hảo, nó chỉ là một công cụ do con người tạo ra và chúng ta cần kiểm tra lại sản phẩm của nó. Nhưng chính những lỗi sai ngộ nghĩnh này cũng có thể là một ý tưởng sáng tạo đấy chứ!"

Bước 4: Giáo viên kết luận

- GV đặt vấn đề: "Như các em thấy, từ những hoạt động rất đổi bình thường hàng ngày, chúng ta có thể tạo ra những tác phẩm nghệ thuật rất đẹp, dù là bằng tay hay có sự trợ giúp của máy móc. Trong đời sống hàng ngày nói chung và trong ngành mỹ thuật nói riêng, các sản phẩm mỹ thuật được sáng tác và được trưng bày vô cùng đa dạng và phong phú, mỗi loại sản phẩm có tính chất và mục đích ứng dụng

- HS trả lời câu hỏi..

- HS đứng dậy trả lời.

- HS lắng nghe và vào bài mới.

riêng. Để nắm bắt rõ ràng và cụ thể hơn tính sáng tạo của mỹ thuật, chúng ta cùng tìm hiểu bài học hôm nay."

2. Hoạt động 2: Hình thành kiến thức mới

a. Mục tiêu

- Biết các bước thể hiện một SPMT 3D từ vật liệu sẵn có, tái sử dụng;
- Thực hiện một SPMT theo chủ đề bằng hình thức nặn hoặc vẽ.

b. Nội dung

- HS quan sát các bước thực hiện SPMT trong SGK Mỹ thuật 6, trang 57.
- HS quan sát một số SPMT đã hoàn thành với các chất liệu khác nhau ở trong SGK Mỹ thuật 6, trang 60 để tìm ý tưởng thể hiện sản phẩm của mình.

c. Sản phẩm học tập

SPMT thể hiện về hoạt động trong cuộc sống thường ngày.

d. Tổ chức thực hiện

Hoạt động của giáo viên và học sinh	Yêu cầu cần đạt
<p>Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ</p> <p>* Một số phác thảo đáng người trong hoạt động thường ngày:</p> <ul style="list-style-type: none"> - GV yêu cầu HS (nhóm/ cá nhân). <p>Gợi ý nội dung: Quan sát hình ảnh SGK tr 55+ hình ảnh GV chuẩn bị.</p> <ul style="list-style-type: none"> - GV yêu cầu HS trả lời câu hỏi: <ul style="list-style-type: none"> + Kể tên các hoạt động mà em biết? + Vẽ phác hoạt động đó là vẽ như thế nào? <p>Lựa chọn màu sắc cho hình vẽ thế nào?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Hãy vẽ phác đáng người đang hoạt động thường ngày (Giáo viên thị phạm) - HS tập vẽ. <p>* Một số tác phẩm mỹ thuật thể hiện hoạt động của họa sỹ Mai Trung Thứ</p> <p>GV yêu cầu HS xem tranh SGK tr 56 & (hình ảnh GV chuẩn bị khác) rồi đọc nhớ phần “Em nên biết” SGK tr 56. Nêu những hiểu</p>	<p>I. Quan sát</p> <p>* Một số phác thảo đáng người trong hoạt động thường ngày:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Các hoạt động giáo dục ở trường: Học tập, thể thao, ngoại khóa, văn nghệ, đọc sách, nấu cơm... - Vẽ phác nhân vật 1 bạn đang nấu cơm / chơi nhảy dây/ chơi bóng rổ/ ôn bài nhóm... - Màu nét đơn giản, màu sản phẩm tươi sáng. <p>* Một số tác phẩm mỹ thuật của họa sỹ Mai Trung Thứ(1906-1980) :</p> <ul style="list-style-type: none"> + Tranh lụa: Viết bài(1956); Niềm vui sống II(1963) ; + Hình ảnh trẻ em, phụ nữ vẽ nhẹ nhàng cân đối. + Màu sắc: mảng màu tươi sáng, lối tạo hình đơn giản mang tính trang trí cao. <p>II. Thể hiện.</p>

biết cảm nhận của em về vẻ đẹp của bức tranh trên?

* GV chia lớp làm 4/6 nhóm; các nhóm thảo luận chọn các hình phác của các thành viên xây dựng bố cục (nên 2 – 3 nhân vật) cho hoạt động tiếp theo

Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ

- HS tiếp nhận nhiệm vụ, trả lời câu hỏi:
- HS thực hiện nhiệm vụ quan sát-vẽ phác
- thảo luận bố cục.
- GV đưa ra gợi ý hỗ trợ HS nếu cần thiết để thống nhất bố cục hình cho nhóm.

Bước 3: Báo cáo kết quả thực hiện

- GV gọi 4 bạn đại diện của 4 nhóm đứng dậy trả lời thống nhất phương án bố cục cho nhóm.
- GV gọi HS khác nhận xét, đánh giá phản biện nhóm bạn (nếu có).

Bước 4: Giáo viên kết luận

- + GV đánh giá, nhận xét.
- + GV bổ sung thêm: HS nên tận dụng các vật liệu – họa liệu của nhóm để chuẩn bị tiến hành tạo SPMT của nhóm.



Các bước thực hành:

VD1: Tạo nhân vật học bài ngồi trên ghế

***HS thực hiện tạo sản phẩm theo nhóm.**

HS trả lời các câu hỏi tương tác khi thực hiện trong quá trình thực hiện tạo SPMT.

1. Cắt bìa tạo hình chân ghế.



2. Gắn các que kem lên chân ghế. Tạo hình hoàn thiện ghế từ bìa và que kem.



3. Vẽ trang trí hình học sinh, quyển sách và cắt rời. Vẽ lên bìa trang trí thảm cỏ.



2. Gắn hình học sinh, quyển sách lên ghế đặt trên thảm cỏ.

3. Hoạt động 3: Luyện tập

a. Mục tiêu

- Biết cách nhận xét, đánh giá được sản phẩm của cá nhân và các bạn.

- Trình bày những cảm nhận đó trước nhóm.

b. Nội dung

- GV hướng dẫn HS quan sát SPMT của nhóm.

- HS thảo luận theo các câu hỏi gợi ý trong SGK Mĩ thuật 6, trang 58.

c. Sản phẩm học tập

Cảm nhận, phân tích được SPMT về chủ đề Cuộc sống thường ngày của cá nhân và các bạn.

d. Tổ chức thực hiện

Hoạt động của giáo viên và học sinh	Yêu cầu cần đạt
<p>Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ</p> <p>Thảo luận nhận xét đánh giá SPMT các nhóm</p> <p>- Căn cứ vào sản phẩm mĩ thuật mà HS vừa thực hiện tiết trước(vẽ hoặc nặn hoặc vật liệu khác), GV tổ chức cho HS hoàn thiện Sp rồi trưng bày sản phẩm, trao đổi nhóm theo những câu hỏi gợi ý sau trong SGK Mĩ thuật 6, trang 58:</p> <p>+ Vẽ đẹp trong sản phẩm mĩ thuật của các bạn được thể hiện như thế nào?</p> <p>+ Bạn đã sắp xếp yếu tố hình, màu, khối trong sản phẩm mĩ thuật như thế nào?</p> <p>Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ</p> <p>- HS tiếp nhận nhiệm vụ, trả lời câu hỏi:</p> <p>+ Sau khi HS hoàn thiện SP rồi trưng bày SP thì các nhóm thực hiện thảo luận trả lời câu hỏi.</p> <p>-GV theo dõi, hỗ trợ HS nếu cần thiết.</p> <p>Bước 3: Báo cáo kết quả thực hiện</p> <p>+ GV gọi đại diện HS của các nhóm đứng dậy trình bày sản phẩm mĩ thuật của mình(Chủ đề, ý tưởng sáng tạo, vẽ đẹp thẩm mĩ, bài học rút ra...).</p> <p>+ GV gọi nhóm khác nhận xét, đánh giá.</p>	<p>III. Luyện tập -Thảo luận: nhận xét đánh giá SPMT các nhóm</p> <p>- HS thảo luận theo nhóm, tiếp tục hoàn thiện sản phẩm hoặc làm thay thế bài xé dán.</p> <p>- Trưng bày sản phẩm: (đặt ở nhóm/ giữa lớp/ đặt phía trên bảng).- Thảo luận trả lời câu hỏi SGK tr58</p> <p>VD: Nhóm em tạo hình cảnh bạn đang ôn bài dưới gốc cây . Ý tưởng bạn ôn bài mơ màng thấy con ong vàng bay qua và lá vàng rơi . Xử lí dán que, vẽ, cắt dán, tô màu nước, tạo hình nổi nặn khắc chi tiết sáng tạo thêm.</p> <p>- HS đứng dậy trình bày sản phẩm mĩ thuật của mình/nhóm.</p> <p>- HS khác nhận xét, đánh giá.</p>

<p>* Mở rộng: Về nhà HS có thể tập tập hợp sắp đặt đồ chơi hoặc góc học tập của mình.</p> <p>- GV nhận xét, đánh giá, chuẩn kiến thức bài học.</p> <p>- GV gợi ý mở rộng với AI: "Câu chuyện của các em rất sáng tạo! Nếu về nhà, các em muốn thêm một nhân vật mới, ví dụ một chú chó, hoặc muốn xem bối cảnh câu chuyện diễn ra ở một khu rừng thần tiên thì sẽ thế nào nhỉ? Các em có thể nhờ bố mẹ hỗ trợ, thử mô tả ý tưởng đó cho 'người bạn AI' mà chúng ta đã làm quen đầu giờ để xem bạn ấy sẽ vẽ ra những gì nhé. Đây là cách chúng ta dùng công nghệ để trí tưởng tượng bay xa hơn!"</p>	<p>câu chuyện của mình trước lớp.</p> <p>- HS lắng nghe, ghi nhận.</p>
--	--

***Củng cố, dặn dò.** Hoàn thành Sp; Chuẩn bị giờ sau: Họa phẩm(bút chì, màu vẽ, giấy vẽ); Họa liệu:(đất nặn, Bìa màu, tấm dán, giấy màu dán...kéo)

BẢNG PHÂN TÍCH PHÁT TRIỂN NĂNG LỰC SỐ (NLS) CHO HỌC SINH

	Tên hoạt động	Thời lượng	Tổ chức dạy học (Tóm tắt)	Mạch kiến thức AI (Theo QĐ 3439)
1	Hoạt động 1: Mở đầu - "Người bạn họa sĩ AI"	7-10 phút	GV giới thiệu AI tạo hình ảnh. HS mô tả một hoạt động thường ngày. GV nhập mô tả (prompt) và trình chiếu kết quả AI tạo ra. Cả lớp cùng nhận xét, thảo luận về sản phẩm của AI.	<p>6.C2.1 (Làm quen với ứng dụng AI): HS được trải nghiệm trực tiếp một công cụ AI tạo hình ảnh, hiểu chức năng cơ bản của nó.</p> <p>6.A2.1 (Học hỏi và phát triển với AI): HS nhận thấy AI có thể là một nguồn cảm hứng, một công cụ để trực quan hóa ý tưởng nhanh chóng.</p>

BÀI 14: THIẾT KẾ THỜI GIAN BIỂU

Môn học/Hoạt động giáo dục: **Mỹ thuật**; lớp: **6**

Thời gian thực hiện: 2 tiết

I. MỤC TIÊU**1. Kiến thức**

- Thiết kế thời gian biểu bằng hình thức lên kế hoạch và sử dụng yếu tố tạo hình tạo biểu tượng;
- Khai thác hình ảnh từ cuộc sống thường ngày để trang trí một đồ dùng học tập mà em yêu thích.

2. Năng lực

Sau bài học, HS sẽ:

- Biết cách sử dụng hình ảnh, biểu tượng thiết kế thời gian biểu hằng ngày;
- Biết sử dụng nét tạo hình cách điệu trong thể hiện một số việc làm thường ngày;
- Ứng dụng được kiến thức, kĩ năng trong môn Mỹ thuật để tạo sản phẩm.

3. Phẩm chất

- Biết lên kế hoạch cho bản thân;
- Biết trân trọng và sử dụng thời gian hiệu quả.

II. THIẾT BỊ DẠY HỌC VÀ HỌC LIỆU

- Một số hình ảnh, clip liên quan đến việc làm trong cuộc sống thường ngày trình chiếu trên Powerpoint cho HS quan sát.
- Một SPMT ứng dụng liên quan đến thời gian biểu để làm minh họa, phân tích cách sử dụng dáng người tượng trưng cho một số hoạt động thường ngày, giúp HS quan sát trực tiếp.

III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC**1. Hoạt động 1: Mở đầu****a. Mục tiêu**

- Có ý thức sử dụng nét để tạo biểu tượng;
- Lên được kế hoạch về các hoạt động chính trong ngày.

b. Nội dung

- GV hướng dẫn HS tìm hiểu cách sử dụng nét để tạo biểu tượng sử dụng trong thời gian biểu trong SGK Mỹ thuật 6, trang 59, đó là nhân cách hoá từ chiếc đồng hồ, gắn liền với yếu tố thời gian.

c. Sản phẩm học tập

Có ý thức về việc lên kế hoạch cho bản thân và sử dụng yếu tố tạo hình để tạo biểu tượng sử dụng trong thời gian biểu.

d. Tổ chức thực hiện

Hoạt động của giáo viên và học sinh	Yêu cầu cần đạt
<p>Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ</p> <p>- GV yêu cầu HS trả lời câu hỏi: Hàng ngày em thường sắp xếp công việc như thế nào?</p> <p>Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ</p> <p>-HS tiếp nhận nhiệm vụ, trả lời câu hỏi:</p> <p>Bước 3: Báo cáo kết quả thực hiện</p> <p>+ GV gọi HS đứng dậy trả lời.</p> <p>+ GV gọi HS khác nhận xét, đánh giá phản biện.</p> <p>Bước 4: Giáo viên kết luận</p> <p>GV đặt vấn đề: thiết kế là một điểm mạnh của môn mỹ thuật.</p> <p>Hôm nay chúng ta cùng học cách tạo ra thời gian biểu.</p>	<p>Hoạt động khởi động</p>

2. Hoạt động 2: Hình thành kiến thức mới

a. Mục tiêu

Thiết kế được thời gian biểu hằng ngày cho bản thân, trong đó sử dụng yếu tố tạo hình để trang trí.

b. Nội dung

- GV hướng dẫn HS lựa chọn hình biểu tượng và chất liệu để thể hiện,... qua câu hỏi về ý tưởng thể hiện ở hoạt động Quan sát.
- HS nói ý tưởng và thực hiện ra giấy.

c. Sản phẩm học tập

SPMT thời gian biểu theo chất liệu tự chọn.

d. Tổ chức thực hiện

Hoạt động của giáo viên và học sinh	Yêu cầu cần đạt
-------------------------------------	-----------------

Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ

- GV hướng dẫn HS mở SGK. Mĩ thuật 6, trang 59, quan sát một số biểu tượng đồng hồ được cách điệu theo một số dáng người để minh họa về một số hoạt động thường ngày.

- GV yêu cầu HS trả lời câu hỏi trong SGK Mĩ thuật 6, trang 59: Em có ý tưởng gì để thiết kế các biểu tượng thể hiện thời gian biểu của mình?

GV lưu ý HS khi thiết kế biểu tượng cần chú ý:

+ Tính tượng trưng (khi nói về các hoạt động thường ngày, đồng hồ có tính tượng trưng cao vì qua đó thể hiện về giờ nào việc nấy);

+ Tính cách điệu (khai thác những động tác đặc trưng để xây dựng biểu tượng).

Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ

+ HS đọc sgk và thực hiện yêu cầu.

+ GV đến theo dõi, hỗ trợ HS nếu cần thiết.

Bước 3: Báo cáo kết quả thực hiện

4- GV gọi 1 bạn đứng dậy trả lời.

+ GV gọi HS khác nhận xét, đánh giá.

Bước 4: Giáo viên kết luận

+ GV đánh giá, nhận xét, chuẩn kiến thức.

I. Quan sát:

Quan sát thời gian biểu về một số hoạt động thường ngày.

+ Tính tượng trưng (khi nói về các hoạt động thường ngày, đồng hồ có tính tượng trưng cao vì qua đó thể hiện về giờ nào việc nấy);

+ Tính cách điệu (khai thác những động tác đặc trưng để xây dựng biểu tượng).

2. Thể hiện**3. Hoạt động 3: luyện tập****a. Mục tiêu**

- Biết đặt câu hỏi, trả lời và hiểu được tính ứng dụng của thiết kế đồ họa trong sản phẩm thiết kế thời gian biểu.

- Thảo luận được theo những câu hỏi gợi ý trong SGK Mĩ thuật 6, trang 61.

b. Nội dung

- GV yêu cầu HS trưng bày các sản phẩm đã thực hiện và trả lời các câu hỏi trong SGK Mỹ thuật trang 61.

- HS thảo luận theo sự hướng dẫn của GV.

c. Sản phẩm học tập

Nhận thức của HS về sử dụng khai thác hình ảnh cuộc sống thường ngày trong thiết kế biểu tượng.

d. Tổ chức thực hiện

Hoạt động của giáo viên và học sinh	Yêu cầu cần đạt
<p>Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ</p> <p>Căn cứ vào sản phẩm mỹ thuật mà HS vừa thực hiện, GV tổ chức cho HS:</p> <ul style="list-style-type: none"> +Trang trí hoàn thiện Thời gian biểu có hình ảnh hoạt động cá nhân thường ngày mà các em đã thực hiện một phần ở tiết trước. + Trưng bày sản phẩm lên bảng (Lớp 4 nhóm; mỗi nhóm là tập hợp SPMT của cá nhân rồi trang trí kết nối), + Trao đổi thảo luận theo những câu hỏi gợi ý sau trong SGK Mỹ thuật 6, trang 61: <ul style="list-style-type: none"> -Bạn đã sử dụng hình ảnh nào để thiết kế biểu tượng? -Những hình ảnh bài nào phù hợp và chưa phù hợp vì sao? -Bạn thích sản phẩm nào? Nhóm nào sáng tạo nhất vì sao? <p>Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ</p> <ul style="list-style-type: none"> + HS thực hiện yêu cầu. GV theo dõi, hỗ trợ HS nếu cần thiết. <p>Bước 3: Báo cáo kết quả thực hiện</p> <ul style="list-style-type: none"> + GV gọi đại diện HS của các nhóm đứng dậy trình bày sản phẩm mỹ thuật của mình. + GV gọi HS nhóm khác nhận xét, đánh giá. 	<p>3. Luyện tập -Thảo luận.</p> <p>Thiết kế tập hợp sản phẩm cá nhân thành nhóm trưng bày.</p> <ul style="list-style-type: none"> - HS trang trí hoàn thiện SPMT thời gian biểu . - HS tập hợp SP cá nhân trang trí tạo nhóm trưng bày SP dán lên bảng theo 4 nhóm . -HS thảo luận theo nhóm về Sản phẩm mỹ thuật đã thực hiện ở phần Thể hiện: <ul style="list-style-type: none"> +Hình ảnh thiết kế: Đồng hồ, con người, mặt trời, mặt trăng... + Hình ảnh bài vẽ/nặn/dán phù hợp-không phù hợp... + Em thích nhất sản phẩm ...vì ... - HS đứng dậy trình bày sản phẩm mỹ thuật của mình . - HS khác nhận xét, đánh giá bài mình và bạn.

Bước 4: Giáo viên kết luận

GV đánh giá, nhận xét kết quả bài, theo chuẩn kiến thức, chuyển sang nội dung mới.

a. Mục tiêu

Khai thác hình ảnh từ cuộc sống thường ngày để trang trí một đồ dùng học tập yêu thích.

b. Nội dung

- GV hướng dẫn HS lựa chọn hình ảnh để trang trí;
- HS sử dụng yếu tố tạo hình để trang trí;
- HS nói ý tưởng và thực hiện ra giấy.

c. Sản phẩm học tập

Trang trí một đồ dùng học tập trong đó sử dụng hình ảnh cuộc sống thường ngày.

d. Tổ chức thực hiện

Hoạt động của giáo viên và học sinh	Yêu cầu cần đạt
<p>Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ</p> <p>* GV chiếu hình ảnh, đặt câu hỏi, yêu cầu HS trả lời:</p> <p>+ Quan sát: hình ảnh SGK tr61 .</p> <p>+Câu hỏi:</p> <p>Đồ dùng em có thể trang trí là gì?</p> <p>Hình ảnh em trang trí là gì?</p> <p>Cách thức trang trí?</p> <p>Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ</p> <p>+ HS thực hiện yêu cầu.</p> <p>-GV theo dõi, hỗ trợ HS nếu cần thiết.</p> <p>Bước 3: Báo cáo kết quả thực hiện</p> <p>- Đồ dùng em có thể trang trí: túi đựng, hộp đựng, ốp điện thoại, ống bút...</p> <p>- Hình ảnh: biểu tượng hoạt động, hình ảnh hoạt động...</p> <p>- Cách làm: dán/ vẽ/nặn ...</p> <p>Bước 4: Giáo viên kết luận</p> <p>* Mở rộng: Về nhà HS có tự tạo đồ dùng và</p>	<p>4. Vận dụng:</p>

trang trí nó bằng hình ảnh cuộc sống thường ngày	
--	--

***Củng cố, dặn dò:** Chuẩn bị giờ sau: Đồ dùng học vẽ(màu, bút, giấy vẽ) họa liệu (đất nặn, bìa màu, thước, kéo, keo dán) để học tiết tiếp theo.

CHỦ ĐỀ 8: MĨ THUẬT THỜI KÌ CỔ ĐẠI
BÀI 15: MĨ THUẬT THẾ GIỚI THỜI KÌ CỔ ĐẠI
Môn học/Hoạt động giáo dục: **Mỹ thuật**; lớp:6

I. MỤC TIÊU

1. Kiến thức

- Biết được một số di sản mỹ thuật thế giới thời kì cổ đại;
- Biết trưng bày, nhận xét, đánh giá sản phẩm của mình, của bạn;
- Biết mô phỏng một di sản văn hoá vật thể thế giới thời kì cổ đại và thể hiện lại bằng hình thức tạo hình 2D, 3D;
- Hiểu cách tạo dáng và trang trí bìa một cuốn sổ lưu niệm có sử dụng hình ảnh từ di sản mỹ thuật thế giới thời kì cổ đại.

2. Năng lực

Sau bài học, HS sẽ:

- Phát triển kĩ năng quan sát, khai thác giá trị tạo hình ở thời kì này trong mô phỏng, trang trí một SPMT;
- Biết đặt câu hỏi và xác định được vẻ đẹp của giá trị tạo hình ở thời kì này trong SPMT của bạn;
- Mô phỏng được một di sản văn hoá vật thể thế giới thời kì Cổ đại và thể hiện lại bằng hình thức tạo hình 2D, 3D;
- Tạo dáng và trang trí được bìa một cuốn sổ lưu niệm có sử dụng hình ảnh từ di sản mỹ thuật thế giới thời kì cổ đại.

3. Phẩm chất

- Có thêm hiểu biết về việc sử dụng vật liệu tái sử dụng trong thực hành SPMT liên quan đến chủ đề;
- Chủ động tham gia giữ gìn và bảo tồn di sản nghệ thuật;
- Cảm nhận được vẻ đẹp của mỹ thuật thế giới thời kì cổ đại.

II. THIẾT BỊ DẠY HỌC VÀ HỌC LIỆU

- Một số hình ảnh, clip liên quan đến bài học như sản phẩm/ TPMT trình chiếu trên Powerpoint để HS quan sát như: tranh, tượng, phù điêu, ...;
- Sưu tầm tranh, ảnh, tư liệu liên quan đến mỹ thuật thế giới thời kì Cổ đại.

III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC

1. Hoạt động 1: Mở đầu

a) Mục tiêu

HS nhận biết được sự phong phú, đa dạng của di sản mỹ thuật thế giới thời kì cổ đại

b) Nội dung

HS tìm hiểu thông tin, hình ảnh từ tranh/ ảnh/ video; nhận biết một số di sản mỹ thuật thế giới thời kì cổ đại.

c) Sản phẩm học tập

HS phân biệt và nhận ra được vẻ đẹp của một số di sản mỹ thuật thế giới thời kì Cổ đại

d) Tổ chức thực hiện

Hoạt động của giáo viên và học sinh	Yêu cầu cần đạt
<p>Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ</p> <ul style="list-style-type: none"> - Giáo viên cho học sinh quan sát một số hình ảnh trên máy chiếu về mỹ thuật thế giới thời kỳ cổ đại - GV yêu cầu HS trả lời câu hỏi: - Em hãy nêu tên một số hình ảnh mỹ thuật thời cổ đại mà em biết. <p>Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ</p> <ul style="list-style-type: none"> - HS quan sát trên màn hình và thực hiện yêu cầu - GV theo dõi, hỗ trợ nếu cần thiết <p>Bước 3: Báo cáo kết quả thực hiện</p> <ul style="list-style-type: none"> - HS: Làm việc cá nhân (quan sát, chia sẻ, trả lời). - HS khác theo dõi, phát hiện bổ sung. <p>Bước 4: Giáo viên kết luận</p> <ul style="list-style-type: none"> - GV đánh giá, nhận xét, chuẩn kiến thức, chuyển sang nội dung mới. 	<p>Hoạt động khởi động</p>

2. Hoạt động 2: Hình thành kiến thức mới*a) Mục tiêu*

- HS biết quy trình các bước thể hiện sản phẩm mỹ thuật về một di sản mỹ thuật thế giới thời kì cổ đại.

- HS thực hiện được mô phỏng một di sản mỹ thuật thế giới thời kì tiền sử bằng hình thức mô hình hoặc nặn.

b) Nội dung

- HS tìm hiểu các bước thực hiện sản phẩm mỹ thuật mô phỏng kim tự tháp.

- HS thực hiện được mô phỏng một di sản mỹ thuật thế giới thời kì tiền sử bằng hình thức mô hình hoặc nặn.

c) Sản phẩm học tập

SPMT mô phỏng di sản mỹ thuật thế giới thời kì cổ đại.

d) Tổ chức thực hiện

Hoạt động của giáo viên và học sinh	Yêu cầu cần đạt
<p>Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ</p> <p>* Một số di sản mỹ thuật thế giới thời kì cổ đại:</p> <p>- GV yêu cầu HS Gợi ý nội dung: Quan sát hình ảnh SGK tr 62+ hình ảnh GV chuẩn bị.</p> <p>* Một số hiểu biết chung :</p> <p>GV yêu cầu HS xem tranh SGK tr62 &(hình ảnh khác) rồi trả lời các câu hỏi sau:.</p> <p>- Thời này có niên đại như thế nào?</p> <p>- Tạo hình trên những di vật thời cổ đại có gì khác so với thời tiền sử?</p> <p>- Kể tên các di sản hiện vật thời này ?</p> <p>* Lưu ý: Hoạt động quan sát sản phẩm mỹ thuật thời này tập trung các SP: phù điêu, gốm, tượng, kiến trúc, tranh có thể đưa hình ảnh kiến trúc, văn hóa lịch sử, địa lý.</p> <p>Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ</p> <p>+ HS thực hiện nhiệm vụ quan sát - thảo luận trả lời câu hỏi GV đưa ra.</p> <p>+GV đưa ra gợi ý hỗ trợ HS nếu cần thiết để thống nhất các hình ảnh có thể đưa vào vẽ</p> <p>- trang trí.</p> <p>Bước 3: Báo cáo kết quả thực hiện</p> <p>+ GV gọi HS đại diện của lớp, nhóm đứng dậy trả lời câu hỏi.</p>	<p>1. Quan sát</p> <p>* Một số di sản mỹ thuật thế giới thời kì cổ đại .</p> <p>Thời cổ đại là sự tiếp nối thời tiền sử của loài người chúng ta.</p> <p>-Thời cổ đại cách chúng ta khoảng 5000 năm - 500 năm trước công nguyên.</p> <p>- Khác so với thời tiền sử là sự đa dạng loại hình, sự tinh xảo hoàn mỹ (tiền sử thì vẽ hang - cổ đại thì tạo kiến trúc, trang trí đồ vật kiến trúc, làm tượng, gốm...tinh xảo)</p> <p>- Quan sát hiện vật: Phù điêu trên đá (văn minh Lưỡng Hà); Bình gốm (văn minh Ai Cập); Tượng đồng(văn minh Ấn Độ); Ngôi đền thời thần Athena(Hy Lạp); Kim tự tháp (Ai cập)...</p> <p>người...</p> <p>Lưu ý:Giá trị lịch sử thế giới, giá trị thẩm mỹ, giá trị văn hóa tư duy.</p> <p>Quan sát SGK tr 62</p> <p>2. Thể hiện.</p> <p>Các bước thực hiện SPMT mô phỏng kim tự tháp.</p> <p>Lưu ý: có thể sử dụng chất liệu tái chế khác(Giấy , que, ống hút, màu nước, đất nặn...</p> <p>*HS trả lời các câu hỏi tiến độ & thực hiện</p>

<p>+ GV gọi HS khác nhận xét, đánh giá phản biện bạn (nếu có).</p> <p>Bước 4: Giáo viên kết luận</p> <p>+ GV bổ sung thêm: HS nên tận dụng các vật liệu – họa liệu của cá nhân để chuẩn bị tiến hành tạo SPMT của cá nhân/nhóm.</p>	<p>tạo SPMT.</p> <p>Các bước thiết kế :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 Vẽ phác hình. 2. Cắt rời hình. 3. Vẽ trang trí ở bốn hình tâm giác. 4. Gấp bốn hình tam giác để tạo kim tự tháp. 5. Tạo hình cây từ bìa và trang trí nền. 6. Sắp xếp hình kim tự tháp và câu hoàn thiện sản phẩm.
--	--

3. Hoạt động 3: Luyện tập

a) Mục tiêu

- + HS biết trưng bày, nhận xét , đánh giá sản phẩm của mình, của bạn.
- + HS biết mô phỏng một di sản văn hoá vật thể thế giới thời kì cổ đại và thể hiện lại bằng hình thức tạo hình 2D, 3D bằng các nguyên vật liệu tìm được (bìa cứng, đất nặn...)

b) Nội dung

- GV hướng dẫn HS quan sát SPMT của nhóm.
- HS thảo luận theo các câu hỏi gợi ý trong SGK Mĩ thuật 6, trang 64.

c) Sản phẩm học tập

Cảm nhận, phân tích được SPMT mô phỏng di sản mĩ thuật thế giới thời kì cổ đại của cá nhân và các bạn.

d) Tổ chức thực hiện

Hoạt động của giáo viên và học sinh	Yêu cầu cần đạt
<p>Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ</p> <p>* Thảo luận nhận xét: SP Mô phỏng một số di sản mĩ thuật thế giới thời kì cổ đại bằng hình thức, tạo hình 3D .</p> <p>- Một số sản phẩm mĩ thuật của học sinh:</p> <p>- Căn cứ vào sản phẩm mĩ thuật mà HS vừa thực hiện tiết trước(mô hình kim tự tháp) được trưng bày tại nhóm, GV tổ chức cho HS quan sát Sp vẽ/ nặn SGK tr 63 để trang trí thêm; GV yêu cầu HS trả lời câu hỏi :SGK tr64.</p>	<p>3. Luyện tập - Thảo luận.</p> <p>* Mô phỏng một số di sản mĩ thuật thế giới thời kì cổ đại.</p> <p>- Sản phẩm mĩ thuật của học sinh:</p> <p>- Em cần biết:</p> <p>- Hình ảnh mô phỏng: Kim tự tháp, cây dừa, pho tượng, đồ gốm...</p> <p>-Vật liệu mô phỏng: Bìa, xốp, đất nặn, màu nước, ống hút...</p>

<p>+ Hình ảnh nào của thời kì cổ đại được thể hiện trong sản phẩm nhóm em ?</p> <p>+ Nêu những vật liệu nhóm em sử dụng làm mô hình? Vật liệu tái chế?</p> <p>+ Bạn sắp xếp các yếu tố hình, màu, khối trong sản phẩm đó ?</p> <p>Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ</p> <p>+ Sau khi HS hoàn thiện SP tiết trước các em đem tới trưng bày tại bàn nhóm; .</p> <p>+ Trưng bày SP thực hiện thảo luận viết thuyết trình các ý tưởng xung quanh sản phẩm đó.</p> <p>-GV theo dõi, hỗ trợ HS nếu cần thiết.</p> <p>Bước 3: Báo cáo kết quả thực hiện</p> <p>+ GV gọi đại diện HS của các nhóm đứng dậy trình bày-thuyết trình sản phẩm mỹ thuật của mình(Sản phẩm gì – Chất liệu gì – Cách làm thế nào – họa tiết là hình gì- vẽ đẹp và giá trị của SP).</p> <p>- HS đứng dậy trình bày sản phẩm mỹ thuật của mình/nhóm.</p> <p>+ GV gọi HS nhóm khác nhận xét, đánh giá.</p> <p>Bước 4: Giáo viên kết luận</p> <p>+GV tổng hợp đánh giá, nhận xét, chuẩn kiến thức, chuyển sang nội dung mới</p>	<p>- Các yếu tố tạo hình mô phỏng ...</p> <p>Đọc thêm SGK tr64</p> <p>- Thảo luận viết thuyết trình:</p> <p>VD: Sản phẩm gì – Chất liệu gì – Cách làm thế nào – họa tiết là hình gì- vẽ đẹp và giá trị của SP .</p>
---	--

4. Hoạt động 4: Vận dụng

a) Mục tiêu

HS vận dụng những hiểu biết về mỹ thuật thế giới thời kì cổ đại, tìm hiểu cách tạo dáng và trang trí bìa một cuốn sổ lưu niệm có sử dụng hình ảnh từ di sản mỹ thuật thế giới thời kì Cổ đại.

b) Nội dung

– HS tìm hiểu các bước tiến hành tạo hình và trang trí bìa một cuốn sổ lưu niệm có sử dụng hình ảnh từ di sản mỹ thuật thế giới thời kì cổ đại.

– Trang trí được bìa một cuốn sổ lưu niệm có sử dụng hình ảnh từ di sản mỹ thuật thế giới thời kì cổ đại.

c) Sản phẩm học tập

Bìa một cuốn sổ lưu niệm có sử dụng hình ảnh từ di sản mỹ thuật thế giới thời kì cổ đại để trang trí

d) Tổ chức thực hiện

Hoạt động của giáo viên và học sinh	Yêu cầu cần đạt
<p>Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ</p> <p>- GV chiếu hình ảnh, đặt câu hỏi, yêu cầu HS trả lời:</p> <p>+ Quan sát: một số hình ảnh VD: Quyển sổ; hình trang trí SGK tr64</p> <p>+ quan sát hình ảnh khác .</p> <p>Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ</p> <p>+ HS đọc thực hiện yêu cầu.</p> <p>+ GV đến theo dõi, hỗ trợ HS nếu cần thiết.</p> <p>_ Có thể sửa tạo hình 2D, 3D cho sản phẩm.</p> <p>* Mở rộng: Về nhà HS có thể chọn sổ & tiến hành trang trí.</p> <p>- GV nhận xét, đánh giá, kết thúc thức bài học</p>	<p>4. Vận dụng.</p>

***Củng cố, dặn dò:**

Hoàn thành Sp ; Chuẩn bị giờ sau:Đồ dùng học vẽ (SGK, Giấy A4, bút chì, màu vẽ). Họa liệu mới: Bìa màu, đất nặn để học tiết tiếp theo.

CHỦ ĐỀ 8: MỸ THUẬT THỜI KÌ CỔ ĐẠI

BÀI 16: MỸ THUẬT VIỆT NAM THỜI KÌ CỔ ĐẠI

Môn học/Hoạt động giáo dục: **Mỹ thuật**; lớp:6

Thời gian thực hiện: 2 tiết

I. MỤC TIÊU

1.Kiến thức

- Giá trị mỹ thuật Việt Nam thời kì cổ đại;
- Các bước thực hiện SPMT có sử dụng hình ảnh họa tiết của di vật thời kì cổ đại ở Việt Nam;

- Hiểu cách tạo dáng và trang trí hộp bút có sử dụng hình ảnh từ di sản mỹ thuật Việt Nam thời kì cổ đại.

2. Năng lực

Sau bài học, HS sẽ:

– Biết quan sát, khai thác giá trị tạo hình của di sản mỹ thuật Việt Nam ở thời kì cổ đại trong mô phỏng, trang trí một SPMT;

– Biết đặt câu hỏi và xác định được vẻ đẹp của giá trị tạo hình ở thời kì này trong SPMT của bạn.

- Biết tạo dáng và trang trí hộp bút có sử dụng hình ảnh từ di sản mỹ thuật Việt Nam thời kì cổ đại.

Năng lực số:

- Năng lực 1: Khai thác, sử dụng thông tin (mức độ thực hiện có hướng dẫn).

+ 1.2.TC1a: Thực hiện phân tích, so sánh, đánh giá được độ tin cậy và độ chính xác của các nguồn dữ liệu, thông tin và nội dung số đã được tổ chức rõ ràng (thông qua việc so sánh hình ảnh từ nhiều nguồn).

- Năng lực 2: Giao tiếp và hợp tác trong môi trường số (mức độ thực hiện có hướng dẫn).

+ 2.4.TC1a: Lựa chọn được các công cụ và công nghệ số được xác định rõ ràng và thường xuyên cho các quá trình hợp tác (sử dụng Zalo để thảo luận nhóm).

3. Phẩm chất

- Có thêm hiểu biết về việc sử dụng vật liệu tái sử dụng trong thực hành SPMT liên quan đến chủ đề.

- Rèn luyện tính chuyên cần, ý thức trách nhiệm trong các hoạt động thực hành, sáng tạo sản phẩm.

II. THIẾT BỊ DẠY HỌC VÀ HỌC LIỆU

– Một số hình ảnh, video liên quan đến chủ đề trình chiếu trên Powerpoint để HS quan sát như: tượng, trống đồng,...

– Suu tầm tranh, ảnh, tư liệu liên quan đến mỹ thuật Việt Nam thời kì Cổ đại trên internet.

- GV chuẩn bị: Máy tính, máy chiếu, kết nối Internet, tạo sẵn nhóm Zalo cho các nhóm học tập.

– HS chuẩn bị (theo nhóm): Thiết bị di động (nếu có), giấy A4, bút màu.

III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC

1. Hoạt động 1: Mở đầu

a) Mục tiêu

HS nhận biết được sự phong phú, đa dạng của di sản mỹ thuật Việt Nam thời kì Cổ đại

b) Nội dung

HS tìm hiểu thông tin, hình ảnh từ tranh/ ảnh/ video; nhận biết một số di sản mỹ thuật Việt Nam thời kì cổ đại.

c) Sản phẩm học tập

HS phân biệt và nhận ra được vẻ đẹp của một số di sản mỹ thuật Việt Nam thời kì cổ đại.

d) Tổ chức thực hiện

Hoạt động của giáo viên và học sinh	Yêu cầu cần đạt
<p>Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ</p> <p>GV tổ chức cho HS trò chơi ‘ Ai nhanh trí hơn’</p> <p>? Những hình ảnh dưới đây gợi cho em liên tưởng đến thời kỳ nào của mỹ thuật Việt Nam</p> <p>Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ</p> <ul style="list-style-type: none"> - HS quan sát trên màn hình và thực hiện yêu cầu - GV theo dõi, hỗ trợ nếu cần thiết <p>Bước 3: Báo cáo kết quả thực hiện</p> <ul style="list-style-type: none"> - Các đội lên bảng ghi lại kết quả trò chơi <p>Bước 4: Giáo viên kết luận</p> <ul style="list-style-type: none"> - GV đánh giá, nhận xét, chuẩn kiến thức, chuyển sang nội dung mới. 	<p>Hoạt động khởi động</p>

2. Hoạt động 2: Hình thành kiến thức mới*a. Mục tiêu*

– Các bước thực hiện thiết kế áo dài sử dụng hoa văn thời kì cổ đại trong trang trí áo dài.

– Thực hiện sử dụng hoa văn di sản mỹ thuật Việt Nam thời kì cổ đại để trang trí áo dài. *b. Nội dung*

– GV yêu cầu HS quan sát minh họa ở trong SGK Mỹ thuật 6, trang 66 để biết được các bước sử dụng hoa văn trong trang trí áo dài.

– HS hình thành ý tưởng thiết kế đồ chơi qua việc trả lời hai câu hỏi trong SGK Mỹ thuật 6, trang 66.

– HS trang trí áo dài có sử dụng hoa văn thời kì cổ đại ở Việt Nam.

c. Sản phẩm học tập

Áo dài có trang trí hoa văn thời kì cổ đại ở Việt Nam.

d. Tổ chức thực hiện

Hoạt động của giáo viên và học sinh	Yêu cầu cần đạt
<p>Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ</p> <p>* Một số di sản mỹ thuật Việt Nam thời kì cổ đại:</p> <p>- GV yêu cầu HS Gợi ý nội dung: Quan sát hình ảnh SGK tr 65+hình ảnh GV chuẩn bị.</p> <p>* Một số hiểu biết chung :</p> <p>GV yêu cầu HS xem tranh SGK tr65 &(hình ảnh, GV&HS chuẩn bị khác) rồi trả lời các câu hỏi sau:.</p> <p>- Các hiện vật đó là gì?</p> <p>- Thời này có niên đại như thế nào, của nền văn hóa nào ở Việt Nam?</p> <p>- Các hiện vật khảo cổ có giá trị gì? Hãy miêu tả hiện vật trống đồng Đông Sơn? (thẩm mỹ, lịch sử, văn hóa...)</p> <p>* Lưu ý: Hoạt động quan sát sản phẩm mỹ thuật thời này tập trung các SP trống đồng có thể đưa hình ảnh văn hóa lịch sử, địa lý liên quan.</p> <p>+ GV Yêu cầu các nhóm về nhà tìm thông tin trên internet</p> <p>+ Biên tập file thành một file để trình chiếu trong tiết học sau</p> <p>Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ</p> <p>+ HS thực hiện nhiệm vụ quan sát trả lời câu hỏi GV đưa ra.</p> <p>+GV đưa ra gợi ý hỗ trợ HS lựa chọn định hướng hình ảnh tiêu biểu có thể đưa vào</p>	<p>1. Quan sát</p> <p>* Một số di sản mỹ thuật Việt Nam thời kì cổ đại .</p> <p>Tiền sử là thời bắt đầu có con người tiếp theo là thời cổ đại.</p> <p>- Quan sát hình ảnh hiện vật:</p> <p>+Tượng đồng (Đông Sơn).</p> <p>+Bình gốm (Ốc Eo). +Đèn gốm (Sa Huỳnh).</p> <p>+Trống Đồng (Đông Sơn).</p> <p>-Thời kì cổ đại Việt Nam cách chúng ta khoảng 4000 năm đến 500 năm trước công nguyên.</p> <p>- Hiện vật Trống đồng Đông Sơn có tỉ lệ cân đối được trang trí tinh xảo hoa văn chuyển động xoay tròn tâm là mặt trống với hình ảnh chim lạc tiêu biểu trên mặt trống.</p> <p>+ Giá trị lịch sử khảo cổ học Việt Nam, giá trị thẩm mỹ sử dụng giá trị văn hóa tư duy nghệ thuật.</p> <p>Quan sát SGK tr 65</p> <p>2. Thể hiện.</p> <p>Các thiết kế áo dài có sử dụng hoa văn mỹ thuật Việt Nam thời kì cổ đại.</p> <p>*Các bước thiết kế :</p> <p>Vẽ phác áo dài.</p> <p>Vẽ hoa văn trang trí lên áo dài.</p> <p>Cắt rời hình áo dài.</p>

<p>trang trí.</p> <p>Bước 3: Báo cáo kết quả thực hiện</p> <p>+ GV gọi HS đứng dậy trả lời thống nhất phương án chọn hình ảnh mình yêu thích nhất VD: Hoa văn trống đồng...</p> <p>+ GV gọi HS khác nhận xét, đánh giá phản biện.</p> <p>Bước 4: Giáo viên kết luận</p> <p>+ GV bổ sung thêm: HS nên tận dụng các vật liệu – họa liệu của cá nhân để chuẩn bị tiến hành tạo SPMT của cá nhân cho phần tiếp theo.</p> <p>GV lồng ghép bảo vệ di sản văn hóa. Giới thiệu về cổ vật quốc gia, nạn trộm cổ vật và buôn bán trái phép cổ vật. Cho HS xem bài viết trên VTV online tại:</p> <p><u>https://vtv.vn/bao-vat-quoc-gia-hoi-tu-lan-toa-thong-diep-giu-gin-di-san-100250629162135135.htm</u></p>	<p>Vẽ màu vào hoa văn trang trí.</p> <p>*Mỗi bạn làm 1 Áo dài có hoa văn VD trống đồng.</p>
---	---

3. Hoạt động 3: Luyện tập

a. Mục tiêu

- Biết cách nhận xét, đánh giá được sản phẩm của cá nhân và các bạn.
- Trình bày những cảm nhận đó trước nhóm.

b. Nội dung hoạt động

- GV hướng dẫn HS quan sát SPMT của nhóm.
- HS thảo luận theo các câu hỏi gợi ý trong SGK Mĩ thuật 6, trang 67.

c. Sản phẩm học tập

- Cảm nhận, phân tích được SPMT trang trí áo dài của cá nhân và các bạn.

Sản phẩm học tập số: Mỗi nhóm nộp 01 ảnh chụp màn hình đoạn thảo luận trên Zalo và 01 file Word/PowerPoint tổng hợp 3-5 hình ảnh hoa văn cổ đại kèm theo ghi chú nguồn gốc. (NLS: 2.4.TC1a, 1.2.TC1a)

d. Tổ chức thực hiện

Hoạt động của giáo viên và học sinh	Yêu cầu cần đạt
<p>Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ</p> <ul style="list-style-type: none"> - Căn cứ vào sản phẩm mỹ thuật mà HS vừa thực hiện tiết trước (Thiết kế và trang trí áo dài) các em tiếp tục hoàn thiện Sp - Trưng bày tại nhóm, GV tổ chức cho HS chia lớp thành 4 nhóm để trưng bày SP lên bảng.- Thảo luận HS trả lời các câu hỏi SGK tr 67. + Em đã dùng hoa văn nào của di sản mỹ thuật Việt Nam thời kì cổ đại để trang trí áo dài? +Kể tên các hoa văn trong các sản phẩm của các bạn trong nhóm? + Nêu giá trị (thẩm mỹ, ý tưởng, văn hóa)của các di sản Việt Nam trong sản phẩm áo dài? Mỹ thuật ứng dụng được thể hiện thế nào qua bài học? <p><i>- GV dẫn dắt: "Các hoa văn cổ đại rất đa dạng và đẹp mắt. Để có thể chọn được những hoa văn đặc sắc nhất cho thiết kế của mình, chúng ta sẽ cùng nhau trở thành những nhà khảo cổ học số, tìm kiếm và xác thực các hình ảnh trên không gian mạng nhé."</i></p> <p><i>GV giao nhiệm vụ tích hợp NLS:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Giao việc:</i> <ul style="list-style-type: none"> + <i>Các nhóm sử dụng Zalo để thảo luận và phân công nhiệm vụ. (NLS: 2.4.TC1a)</i> + <i>Mỗi thành viên tìm kiếm hình ảnh về một loại hoa văn thời kỳ cổ đại (ví dụ: hoa văn trên trống</i> 	<p>3. Luyện tập -Thảo luận.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Một số sản phẩm mỹ thuật của học sinh: <ul style="list-style-type: none"> *Hoàn thiện SP tập hợp thành 4 nhóm viết thuyết trình: Tên SP; Cách làm SP; Bài học rút ra cần nhớ) Đọc thêm “ Em cần biết” SKG tr67. - Thực hiện trả lời câu hỏi thảo luận: <ul style="list-style-type: none"> + Hoa văn tranh trí là: Hoa văn trống đồng, chim lạc, con hươu... .+ Hoa văn của các bạn vẽ: Hươu, chim lạc, đua thuyền, dã gao...+ Giá trị thẩm mỹ, giá trị văn hóa lịch sử khi trang trí áo dài sử dụng họa tiết thời cổ đại là rất đặc biệt. - *Thảo luận khi thuyết trình có thể đưa thêm: <ul style="list-style-type: none"> VD: Sản phẩm gì – Chất liệu gì – Cách làm thế nào – họa tiết là hình gì- vẽ đẹp và giá trị của SP .

đồng Đông Sơn, hoa văn gốm Sa Huỳnh...).

+ Yêu cầu: Tìm ít nhất 2 hình ảnh cho cùng một loại hoa văn từ các nguồn khác nhau (ví dụ: từ website bảo tàng, báo điện tử, trang tư liệu...).

- Thực hành:

+ HS gửi các hình ảnh tìm được vào nhóm Zalo.

+ Cả nhóm cùng quan sát, so sánh các hình ảnh để chọn ra những hình ảnh rõ nét, chính xác nhất. Thảo luận để loại bỏ những hình ảnh bị sai lệch, kém chất lượng. (NLS: 1.2.TC1a)

+ Nhóm trưởng tổng hợp các hình ảnh đã được lựa chọn vào một file Word hoặc PowerPoint, ghi chú ngắn gọn nguồn gốc (ví dụ: "Hoa văn chim Lạc trên trống đồng Đông Sơn - Nguồn: Bảo tàng Lịch sử Quốc gia").

- Sản phẩm:

+ Nộp ảnh chụp màn hình đoạn thảo luận trên Zalo và file tổng hợp hình ảnh qua Zalo cho GV.

Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ

+ Sau khi HS hoàn thiện SP tiết trước các em đem tới trưng bày tại bàn nhóm;

+ Trưng bày SP thực hiện thảo luận viết thuyết trình các ý tưởng xung quanh sản phẩm đó. GV theo dõi, hỗ trợ HS nếu cần thiết.

Bước 3: Báo cáo kết quả thực hiện

+ GV gọi đại diện HS của các nhóm đứng dậy trình bày-thuyết trình sản phẩm mỹ thuật của mình (Sản phẩm gì – Chất liệu gì – Cách làm thế nào – họa tiết là hình gì- vẽ đẹp và giá trị của SP).

- HS đứng dậy trình bày sản phẩm mỹ thuật của mình/nhóm.

+ GV gọi HS nhóm khác nhận xét, đánh giá.

- GV chiếu một vài file tổng hợp hình ảnh của các nhóm, khen ngợi các nhóm đã tìm được hình ảnh chất lượng và có sự so sánh, lựa chọn cẩn thận.

Bước 4: Giáo viên kết luận

+ GV tổng hợp đánh giá, nhận xét, chuẩn kiến thức, chuyển sang nội dung mới.

4. Hoạt động 4: Vận dụng

a. Mục tiêu

Sử dụng hoa văn di sản mỹ thuật Việt Nam thời kì cổ đại yêu thích để trang trí hộp bút.

b. Nội dung

–GV hướng dẫn HS tìm hiểu việc sử dụng hoa văn trang trí 2 hộp bút trong SGK Mỹ thuật 6, trang 67 (hoặc tư liệu do GV chuẩn bị).

–HS lên ý tưởng, lựa chọn hoa văn để trang trí.

c. Sản phẩm học tập

–Tổ chức trưng bày SPMT của nhóm.

–Thuyết trình, chia sẻ với các bạn về ý tưởng trưng bày SPMT

d. Tổ chức thực hiện

Hoạt động của giáo viên và học sinh	Yêu cầu cần đạt
<p>Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ</p> <p>- GV chiếu hình ảnh, đặt câu hỏi, yêu cầu HS trả lời:</p> <p>+ Quan sát: một số hình ảnh VD: Hộp bút và con hươu</p> <p>quan sát hình ảnh SGK tr 67 để sáng tạo trang trí đồ vật .</p> <p>Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ</p> <p>+ HS thực hiện yêu cầu.</p> <p>+ GV đến theo dõi, hỗ trợ HS nếu cần thiết.</p> <p>- Học sinh thực hiện trên lớp hoặc về nhà.</p> <p>Bước 3: Báo cáo kết quả thực hiện</p> <p>- GV gọi 1 bạn đứng dậy trả lời.</p> <p>+ GV gọi HS khác nhận xét, đánh giá.</p> <p>Bước 4: Giáo viên kết luận</p> <p>+ GV đánh giá, nhận xét, chuẩn kiến thức.</p> <p>* Mở rộng: Về nhà HS có thể chọn đồ vật bỏ đi & tiến hành</p>	<p>4. Vận dụng.</p>

trang trí.

- GV nhận xét, đánh giá, kết thúc bài học.

***Củng cố dặn dò:** Hoàn thành Sp ; Chuẩn bị giờ sau Đem các sản phẩm đã học để trưng bày giới thiệu sản phẩm tại phòng trưng bày.

BẢNG PHÂN TÍCH PHÁT TRIỂN NĂNG LỰC SỐ (NLS) CHO HỌC SINH

TT	Tên hoạt động	Tổ chức dạy học	Năng lực số
1	Hoạt động 2: Hình thành kiến thức mới	<p>- Chuẩn bị: GV tạo nhóm Zalo, giao nhiệm vụ cho các nhóm.</p> <p>- Thực hiện: HS sử dụng nhóm Zalo để thảo luận, phân công nhiệm vụ, chia sẻ tài nguyên tìm được.</p> <p>- Sản phẩm: Ảnh chụp màn hình đoạn hội thoại thể hiện sự hợp tác, phân công công việc trong nhóm.</p>	2.4.TC1a: Lựa chọn được các công cụ và công nghệ số được xác định rõ ràng và thường xuyên cho các quá trình hợp tác.
2	Hoạt động 2: Hình thành kiến thức mới	<p>- Chuẩn bị: Mỗi thành viên tìm kiếm hình ảnh về cùng một chủ đề từ các nguồn khác nhau.</p> <p>- Thực hiện: Cả nhóm thảo luận trên Zalo, so sánh các hình ảnh, đánh giá độ rõ nét, chính xác để chọn ra hình ảnh tốt nhất. Loại bỏ các hình ảnh không đáng tin cậy.</p> <p>- Sản phẩm: File Word/PowerPoint tổng hợp các hình ảnh đã được lựa chọn và kiểm chứng, có ghi chú nguồn.</p>	1.2.TC1a: Thực hiện phân tích, so sánh, đánh giá được độ tin cậy và độ chính xác của các nguồn dữ liệu, thông tin và nội dung số đã được tổ chức rõ ràng.

KIỂM TRA CUỐI KÌ 2 - MĨ THUẬT 6

1. Đặc tả đơn vị kiến thức, mức độ đánh giá.

Nội dung kiểm tra	Đơn vị kiến thức	Mức độ đánh giá
Mĩ thuật tạo hình	<p>Yếu tố và nguyên lí tạo hình</p> <p>Lựa chọn, kết hợp:</p> <p><i>Yếu tố tạo hình:</i></p>	<p>Nhận biết:</p> <p>– Xác định được nội dung chủ đề</p>

	<p>– Chấm, nét, hình, khối, màu sắc, đậm nhạt, chất cảm, không gian.</p> <p><i>Nguyên lí tạo hình:</i></p> <p>– Cân bằng, tương phản, lặp lại, nhịp điệu</p> <p>Thể loại:</p> <p>Lựa chọn, kết hợp:</p> <p>– Lí luận và lịch sử mỹ thuật</p> <p>– Hội họa</p> <p>Hoạt động thực hành và thảo luận</p> <p><i>Thực hành</i></p> <p>– Thực hành sáng tạo sản phẩm thiết kế 2D.</p> <p><i>Thảo luận</i></p> <p>– Sản phẩm thực hành của học sinh</p> <p>Định hướng chủ đề</p> <p>Lựa chọn, kết hợp:</p> <p>– Văn hoá, xã hội.</p>	<p>Thông hiểu:</p> <p>– Biết cách sử dụng một số chất liệu trong thực hành, sáng tạo.</p> <p>Vận dụng:</p> <p>– Vận dụng được nguyên lí cân bằng, tương phản và một số yếu tố tạo hình vào thực hành sáng tạo.</p> <p>– Hiểu được mối liên hệ giữa mỹ thuật với một số môn học, hoạt động giáo dục khác.</p> <p>Vận dụng cao:</p> <p>– Biết ứng dụng sản phẩm vào thực tế cuộc sống.</p>
--	--	---

2. Đề kiểm tra cuối kì 2, lớp 6

ĐỀ KIỂM TRA CUỐI KÌ 2

Nội dung: Mỹ thuật

(Thời gian 45 phút)

a) Nội dung đề

Câu 1: Em hãy vẽ một bức tranh về đề tài cuộc sống thường ngày.

Câu 2: Viết một số thông tin giới thiệu về bức tranh (Đặt tên tranh, chất liệu, ý tưởng vẽ tranh...).

b) Yêu cầu

- Hình thức tạo hình: 2D (có thể kết hợp vẽ với in hoặc xé dán)
- Chất liệu/vật liệu: Tự chọn (họa phẩm, giấy...).
- Kích thước: Khổ giấy A4

3. Hướng dẫn đánh giá nội dung kiểm tra và xếp loại

Phiếu ĐG nội dung KT và hướng dẫn xếp loại theo mức độ ĐG
1. Xác định được nội dung chủ đề cuộc sống thường ngày để đưa vào sản phẩm 2D.

2. Biết cách sử dụng một số chất liệu trong thực hành, sáng tạo sản phẩm 2D về chủ đề cuộc sống thường ngày.
3. Vận dụng được nguyên lí cân bằng, tương phản và một số yếu tố tạo hình vào thực hành sáng tạo sản phẩm 2D về chủ đề cuộc sống thường ngày.
4. Hiểu được mối liên hệ giữa mỹ thuật với một số môn học, hoạt động giáo dục khác thông qua sản phẩm.
5. Biết ứng dụng sản phẩm vào thực tế cuộc sống.

Xếp loại:

- **Chưa đạt:** HS chỉ đạt được tiêu chí 1, tiêu chí 2 hoặc cả 2 tiêu chí 1 và 2 trong 5 tiêu chí.
- **Đạt:** HS đạt được ít nhất 3 tiêu chí (1, 2, 3); 4 tiêu chí (1, 2, 3, 4) hoặc cả 5 tiêu chí.

ĐÁNH GIÁ CUỐI NĂM

Môn học/Hoạt động giáo dục: **Mỹ thuật**; lớp: **6**

Thời gian thực hiện: 2 tiết

ĐÁNH GIÁ CUỐI NĂM

GV tổ chức cho HS thực hành một bài đánh giá định kì có tính chất tổng hợp kiến thức, kỹ năng của bốn chủ đề đã học.

Tiêu chí bài đánh giá này là:

- HS có biết cách sử dụng các yếu tố tạo hình đã được học để thể hiện một chủ đề không?
- HS có sử dụng một cách chủ động các yếu tố tạo hình đã học trong thể hiện chủ đề không?

TRƯNG BÀY SẢN PHẨM CUỐI NĂM

Trong hoạt động này, GV kiểm tra năng lực mỹ thuật thông qua các kỹ năng giao tiếp, hợp tác với các bạn trong nhóm, lớp cũng như khả năng cảm thụ của HS sau một năm học.

1. Chuẩn bị

- Đối với GV:

- + Không gian trưng bày: lớp học, hành lang, sân trường, phòng Nghệ thuật (nếu có),...
- + Phương tiện trưng bày: giá vẽ, bảng gỗ, dụng cụ dính/ dán trên bảng,... đối với SPMT 2D; bàn, bục gỗ đối với SPMT 3D.

2. Tổ chức hoạt động

- GV hướng dẫn HS lựa chọn trưng bày theo nhóm chủ đề, chất liệu, SPMT tạo hình hay SPMT ứng dụng;
- HS trao đổi, thống nhất cách trưng bày và cử đại diện giới thiệu SPMT của nhóm mình.