



NHÀ XUẤT BẢN ĐẠI HỌC SƯ PHẠM
NHÀ XUẤT BẢN ĐẠI HỌC SƯ PHẠM TP HỒ CHÍ MINH
CÔNG TY ĐẦU TƯ XUẤT BẢN – THIẾT BỊ GIÁO DỤC VIỆT NAM

Mang cuộc sống vào bài học – Đưa bài học vào cuộc sống

TÀI LIỆU BỒI DƯỠNG GIÁO VIÊN
SỬ DỤNG SÁCH GIÁO KHOA MĨ THUẬT 6
CÁNH DIỀU

HÀ NỘI – 2021

**NHÀ XUẤT BẢN ĐẠI HỌC SƯ PHẠM
NHÀ XUẤT BẢN ĐẠI HỌC SƯ PHẠM TP HỒ CHÍ MINH
CÔNG TY ĐẦU TƯ XUẤT BẢN – THIẾT BỊ GIÁO DỤC VIỆT NAM**

**TÀI LIỆU BỒI DƯỠNG GIÁO VIÊN
SỬ DỤNG SÁCH GIÁO KHOA
MÔN MĨ THUẬT 6
CÁNH DIỀU**

HÀ NỘI - 2021

I. NHỮNG VẤN ĐỀ CHUNG

1. GIỚI THIỆU CHƯƠNG TRÌNH MÔN MĨ THUẬT LỚP 6

– Chương trình môn mỹ thuật 2018 được quy định khái quát, không định hình cụ thể chi tiết các dạng bài, phân môn mà đưa ra yêu cầu cần đạt và nội dung chuyên môn. Nhìn tổng thể có thể thấy hai dạng hoạt động chính:

– Quan sát thẩm mỹ, nhận thức thẩm mỹ, phân tích thẩm mỹ và đánh giá thẩm mỹ thuộc nhóm hiểu biết về lí thuyết và phổ kiến thức mở rộng có thể sử dụng liên môn trong giáo dục phổ thông.

– Sáng tạo thẩm mỹ, ứng dụng thẩm mỹ thuộc nhóm thực hành sáng tạo sản phẩm và sử dụng trong đời sống. Nhóm này có tiền đề là thực hành, bài tập.

Yêu cầu cần đạt	Nội dung
MĨ THUẬT TẠO HÌNH	Tỉ lệ 50% = 17,5 tiết
<i>Quan sát và nhận thức thẩm mỹ:</i> – Xác định được nội dung chủ đề. – Nhận biết đặc điểm cơ bản của thể loại Hội hoạ, Đồ hoạ, Điêu khắc. – Nhận biết được nguyên lí tạo hình: cân bằng, tương phản. – Nêu được các bước thực hành, sáng tạo. <i>Sáng tạo và ứng dụng thẩm mỹ:</i> – Biết vận dụng giá trị thẩm mỹ của di sản văn hoá nghệ thuật vào thực hành sáng tạo. – Vận dụng được nguyên lí cân bằng, tương phản và một số yếu tố tạo hình vào thực hành sáng tạo. – Biết cách sử dụng một số chất liệu trong thực hành, sáng tạo. – Biết ứng dụng sản phẩm vào thực tế cuộc sống. <i>Phân tích và đánh giá thẩm mỹ:</i> – Nhận xét, đánh giá được sản phẩm cá nhân, nhóm. – Biết đặt câu hỏi, trả lời và trao đổi về tác giả, tác phẩm. – Phân tích được vẻ đẹp của tác phẩm MT. – Hiểu được mối liên hệ giữa MT với một số môn học, hoạt động giáo dục khác.	<i>Yếu tố và nguyên lí tạo hình:</i> Lựa chọn, kết hợp: <i>Yếu tố tạo hình</i> – Chấm, nét, hình, khối, màu sắc, đậm nhạt, chất cảm, không gian. <i>Nguyên lí tạo hình</i> – Cân bằng, tương phản, lặp lại, nhịp điệu, nhấn mạnh, chuyển động, tỉ lệ, hài hoà. <i>Thể loại:</i> Lựa chọn, kết hợp: – Lí luận và lịch sử MT – Hội hoạ – Đồ hoạ (tranh in) – Điêu khắc <i>Hoạt động thực hành và thảo luận:</i> <i>Thực hành</i> – Thực hành sáng tạo sản phẩm MT 2D. – Thực hành sáng tạo sản phẩm MT 3D. <i>Thảo luận</i> – Tìm hiểu tác giả, tác phẩm, di sản văn hoá nghệ thuật. – Sản phẩm thực hành của học sinh. <i>Định hướng chủ đề:</i> Lựa chọn, kết hợp: – Văn hoá, xã hội – Nghệ thuật Tiền sử và Cổ đại Việt Nam, thế giới.

Yêu cầu cần đạt	Nội dung
MĨ THUẬT ỨNG DỤNG Tỉ lệ 40% = 14 tiết	
Quan sát và nhận thức thẩm mỹ: – Xác định được mục đích sử dụng của sản phẩm. – Phân biệt được giá trị thẩm mỹ và công năng sử dụng của sản phẩm thiết kế. – Chỉ ra được các bước cơ bản trong thực hành, sáng tạo sản phẩm. – Xác định được các loại vật liệu phù hợp để tạo nên sản phẩm. Sáng tạo và ứng dụng thẩm mỹ: – Vận dụng được nguyên lí cân bằng, tương phản của một số yếu tố tạo hình vào thiết kế sản phẩm. – Sáng tạo từ những đồ vật, vật liệu sẵn có thành sản phẩm mới. – Vận dụng được một số giá trị thẩm mỹ từ di sản văn hoá nghệ thuật vào thiết kế sản phẩm. – Biết cách trưng bày sản phẩm cá nhân, nhóm. Phân tích và đánh giá thẩm mỹ: – Nhận xét, đánh giá được sản phẩm cá nhân, sản phẩm nhóm học tập. – Biết đặt câu hỏi, trả lời, trao đổi về sản phẩm và học hỏi kinh nghiệm thực hành trong đánh giá. – Phân tích được giá trị thẩm mỹ của sản phẩm thiết kế. – Hiểu được tính ứng dụng của sản phẩm thiết kế.	Yếu tố và nguyên lí tạo hình: Lựa chọn, kết hợp: <i>Yếu tố tạo hình</i> – Chấm, nét, hình, khối, màu sắc, đậm nhạt, chất cảm, không gian. <i>Nguyên lí tạo hình</i> – Cân bằng, tương phản, lặp lại, nhịp điệu, nhấn mạnh, chuyển động, tỉ lệ, hài hoà. Thể loại: Lựa chọn, kết hợp: – Lí luận và lịch sử MT – Thiết kế công nghiệp – Thiết kế đồ hoạ – Thiết kế thời trang Hoạt động thực hành và thảo luận: <i>Thực hành</i> – Thực hành sáng tạo sản phẩm thiết kế 2D. – Thực hành sáng tạo sản phẩm thiết kế 3D. <i>Thảo luận</i> – Tìm hiểu tác giả, tác phẩm, sản phẩm, di sản văn hoá nghệ thuật. – Sản phẩm thực hành của học sinh. Định hướng chủ đề: Lựa chọn, kết hợp: – Văn hoá, xã hội – Nghệ thuật Tiền sử và Cổ đại Việt Nam, thế giới.

Với quy định này, các tác giả SGK có thể tự quyết định nội dung dạy học theo yêu cầu cần đạt, vì vậy có thể có sự khác biệt trong cách tư duy tổng thể. Riêng sách Mĩ thuật 6 Cánh diều được chúng tôi xây dựng đồng bộ ở quy mô cấp học, có tính thống nhất rất cao và liền mạch.

2. GIỚI THIỆU CHUNG VỀ SÁCH GIÁO KHOA MĨ THUẬT LỚP 6

2.1. Quan điểm tiếp cận (biên soạn) sách giáo khoa Mĩ thuật lớp 6

Sách Mĩ thuật 6 được biên soạn theo định hướng hình thành và phát triển phẩm chất,

năng lực, bám sát nội dung dạy học được quy định trong Chương trình Giáo dục phổ thông năm 2018. Thống nhất với thông điệp "Mang cuộc sống vào bài học – Đưa bài học vào cuộc sống".

Có thể cụ thể hóa các mục tiêu như sau:

- Tạo ra một cuốn sách có nội dung dạy học linh hoạt giúp giáo viên và học sinh có nhiều cơ hội phát huy tính sáng tạo;

- Các mạch nội dung dạy học phải được lồng ghép, đan xen và kế thừa nhau để đảm bảo học sinh được phát triển năng lực sáng tạo thẩm mỹ, tạo ra và nói lên được ý nghĩa sáng tạo của sản phẩm;

- Đặc biệt lưu ý các nội dung dạy học tích hợp, nhất là các vấn đề mang tính toàn cầu, tính lịch sử và tính giáo dục; kết hợp nội dung giáo dục mỹ thuật để hình thành và phát triển cho học sinh các phẩm chất được quy định theo hướng chia sẻ, phản biện các vấn đề;

- Hình thành đồng thời và cân bằng các năng lực đặc thù với các năng lực khác bằng các hoạt động chính là khám phá, sáng tạo, thảo luận và ứng dụng. Quy trình đi từ khám phá tìm hiểu về cuộc sống qua các kênh thông tin liên kết và tích hợp giữa tư duy tìm ý tưởng, thực hành, luyện tập với tự lựa chọn sáng tạo;

- Giúp giáo viên và học sinh mọi vùng miền đều dễ dàng thực hiện nội dung dạy – học bằng nhiều lựa chọn về cách thức thực hành, yêu cầu phân cấp, vật liệu từ quy chuẩn đến đơn giản (bao gồm cả vật liệu tự nhiên) và văn hóa vùng miền.

2.2. Một số điểm mới trong cấu trúc nội dung

Chúng tôi đã hoàn thành cuốn sách với nhiều nỗ lực nhằm tạo ra một cuốn sách có nội dung học tập linh hoạt nhất. Mục tiêu lớn nhất là làm sao giúp giáo viên và học sinh có nhiều lựa chọn để phát huy tính sáng tạo, chủ động trong dạy – học, khắc phục những hạn chế về phương pháp dạy học kiểu truyền tay của môn học để đưa Mỹ thuật trở về đúng giá trị sáng tạo của nó. Ở đó, chúng tôi đặc biệt lưu ý các nội dung dạy học tích hợp, nhất là các vấn đề mang tính toàn cầu, tính lịch sử và tính giáo dục; kết hợp nội dung giáo dục mỹ thuật để hình thành và phát triển cho học sinh các phẩm chất, năng lực theo hướng chia sẻ, phản biện các vấn đề bằng các hoạt động chính là *khám phá, sáng tạo, thảo luận và ứng dụng*. Đặc biệt lưu ý hình thành tư duy tìm ý tưởng sáng tạo. Chúng tôi cũng đặt mục tiêu lớn là giúp giáo viên và học sinh mọi vùng miền đều dễ dàng thực hiện nội dung dạy – học bằng nhiều lựa chọn về cách thức thực hành, yêu cầu về vật liệu từ quy chuẩn đến đơn giản (bao gồm cả vật liệu tự nhiên) và văn hóa vùng miền.

Điểm mới về cấu trúc của sách

Mỗi chủ đề được biên soạn với ý nghĩa riêng



2.2.1. Cấu trúc nội dung

Sách Mỹ thuật 6 có đầy đủ các thành phần quy định tại thông tư 33, đặc biệt là khoản 4 điều 5 của thông tư này. 35 tiết được thiết kế bao gồm 15 bài học trong 6 chủ đề, 2 bài ôn tập, và thời gian kiểm tra đánh giá. Các chủ đề, bài học dựa trên một ma trận được tính toán liên kết ở cả bốn lớp (6,7,8,9) phát triển đồng thời cả đồng tâm ở dạng thức và tuyến tính ở cấp độ. Những thuật ngữ chuyên môn quan trọng được chú giải, trích dẫn, kèm hình minh họa. 6 chủ đề được xây dựng với nội dung và ý nghĩa như sau:

– Chủ đề *Kết nối bạn bè* với hàm ý giúp học sinh làm quen với các bạn mới ở đầu cấp học. Bài đầu tiên là vẽ chân dung bạn; bài 2 tạo hình nhóm (học theo nhóm) mang ý nghĩa sự kết nối; bài 3 có hàm ý là những cá thể rời sẽ hoàn hảo khi kết hợp lại (như những khuôn tranh in rời phải kết hợp với nhau).

– Chủ đề *Di sản mỹ thuật* được liên kết với mỹ thuật thời kì tiền sử và cổ đại (quy định trong CT môn học); học sinh tìm hiểu và sáng tạo theo phong cách nghệ thuật Ai Cập cũng như nghệ thuật truyền thống Việt Nam.

– Chủ đề *Mỹ thuật và thiên nhiên* được thiết kế thời gian chuẩn bị kết thúc học kì I, cuối mùa thu và sang mùa đông với các bài về sử dụng lá cây rụng, hoa quả và giáo dục môi trường qua việc chống rét cho vật nuôi, vẽ theo mẫu quả dạng khối cầu để tích hợp quan sát thiên nhiên.

– Chủ đề *Quê hương tươi đẹp* hướng về biển đảo và các lễ hội dân gian truyền thống diễn ra vào mùa xuân.

– Chủ đề *Nhà thiết kế tài hoa* hướng đến mục tiêu khơi gợi tinh thần sáng tạo và tự tin, chuẩn bị cho giai đoạn giới thiệu nghề nghiệp liên quan đến mỹ thuật ở lớp 8 và lớp 9.

– Chủ đề *Sống xanh* với kiến thức tích hợp về giáo dục môi trường bền vững, với các vật liệu tái chế sẽ giúp gợi ý các hoạt động vào hè của học sinh.

2.2.2. Về thiết kế mỹ thuật

Tất cả 15 bài đều được thiết kế theo một định dạng; các tiêu đề bài học được thiết kế nổi bật; các mục của bài đều được nhận dạng theo mẫu chung giúp học sinh dễ nhớ, dễ tìm. Các nội dung quan trọng về kiến thức, kỹ năng được thiết kế riêng trên nền màu dạng ghi nhớ nên dễ gây chú ý, học sinh sẽ tiếp nhận nội dung tự nhiên hơn. Ngôn ngữ thiết kế sử dụng trong cuốn sách theo hướng hiện đại, tràn lè, sử dụng các mảng nền liên kết thông tin và hình ảnh.



2.2.3. Cấu trúc của một bài học

– Theo quy định của thông tư 33, điều 7 quy định cấu trúc có mở đầu, kiến thức mới, luyện tập, vận dụng. Các nội dung này được soạn theo 4 mục lớn bao gồm khám phá, sáng tạo, thảo luận và ứng dụng. Về tổng thể, cấu trúc bài học được thống nhất ở tất cả các bài.

– Mục *Khám phá* thuộc kiến thức hiểu biết liên quan đến bài học từ cuộc sống đến nghệ thuật. Đây là mục có nhiều dữ liệu nhằm cung cấp, gợi mở cho học sinh. Ở đây có mục con "*Em có biết*" thực chất là giúp việc cung cấp kiến thức được mềm hóa để học sinh không bị áp lực và được thiết kế bằng hộp thoại đặc biệt gây chú ý.

– Mục *Sáng tạo* được chia thành cặp (Sáng tạo – tìm ý tưởng; thực hành – gợi ý và luyện tập – minh họa sản phẩm):

+ Phần sáng tạo có mục con "*Tìm ý tưởng*" là cách thức đưa học sinh vào suy nghĩ

có chủ đích, giúp học sinh nói lên suy nghĩ của mình trước khi thực hành luyện tập.

+ Phần thực hành có mục con là gợi ý. Sách giới thiệu 02 cách khác nhau để giáo viên đưa học sinh vào sáng tạo có lựa chọn, tránh dập khuôn, dễ dàng hơn cho việc lựa chọn họa phẩm, vật liệu (với họa phẩm khô như sáp màu, phấn màu, chì màu...), họa phẩm ướt như màu nước, màu gouache, màu dầu...). Phần này được thiết kế khác nhau giữa bài về mỹ thuật tạo hình và mỹ thuật ứng dụng. Ví dụ với bài dạng vẽ tranh như *Biển đảo quê hương*, chúng tôi đưa ra hai cách thực hành; với bài *Tạo hình và trang trí chữ* có mô phỏng gợi ý; với bài *Tạo hình túi giấy* có hướng dẫn các bước tạo ra túi giấy để có sản phẩm làm bước trang trí tiếp theo. Mục con "*Gợi ý*" là mục hướng dẫn cách làm hay mách nước cho học sinh, là cung cấp kỹ năng, được thiết kế trong hộp thoại để tránh áp đặt.

+ Phần *Luyện tập* là phần quan trọng và rất đặc trưng của môn mỹ thuật để tạo ra sản phẩm mới. Chúng tôi thiết kế với thời lượng trên lớp dành cho tiết 2 sau khi học sinh đã học xong tiết 1. Phần này chỉ giao bài tập và đưa ra yêu cầu của bài chứ không hướng dẫn thực hành như cách dạy cũ. Phần hướng dẫn thuộc về kỹ năng đã dạy ở trên. Cách này giúp học sinh có cơ hội sáng tạo hoàn toàn, không bị sao chép bài mẫu. Các bạn sẽ lo học sinh không chủ động làm bài chăng? Không, chúng ta dạy sáng tạo nên phải tuyệt đối trao quyền cho học sinh của mình.

– Mục *Thảo luận* để trưng bày và giới thiệu, nói lên điều đã biết, đã làm, đảm bảo học sinh có thể phát triển tư duy phản biện, làm việc nhóm và thuyết trình nêu quan điểm cá nhân. Đây là mục rất mới đối với việc dạy mỹ thuật và hy vọng học sinh sau này sẽ phát triển khả năng thuyết trình về mỹ thuật.

– Mục *Ứng dụng* là đưa bài học vào cuộc sống, vừa gợi ý vừa yêu cầu học sinh sử dụng hiểu biết và ứng dụng sản phẩm vào thực tiễn. Chúng tôi gợi ý các dạng sản phẩm hoặc đề xuất cách ứng dụng sản phẩm vào cuộc sống. Có hai cách ứng dụng, một là ứng dụng chính sản phẩm vào cuộc sống, hai là ứng dụng kiến thức, kỹ năng vào cuộc sống. Đây là một điểm quan trọng đối với ý nghĩa của mỗi bài học. Sau cùng là nội dung nhắc nhở qua mục *Em cần nhớ*. Mục này là những gì quan trọng nhất của bài học, là lời nhắc nhở học sinh sau mỗi bài học. Trước đây giáo viên thực hiện nó trong cùng cố dặn dò.

Điểm mới trong nội dung dạy học

Tiết thứ nhất Mang cuộc sống vào bài học

Là bước tìm
hiểu tự nhiên
và cuộc sống;
Học cách thực
hành sáng tạo.



Mang cuộc sống vào bài học

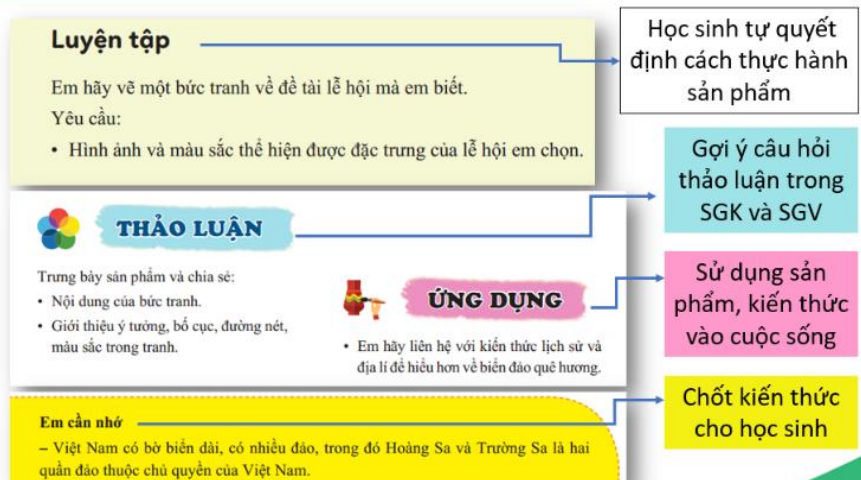


Đưa bài học vào cuộc sống

Điểm mới trong nội dung dạy học

Tiết thứ hai Đưa bài học vào cuộc sống

Là bước luyện tập,
thực hành trên lớp
sau khi đã được
hướng dẫn quy trình
sáng tạo ở tiết 1.
Chia sẻ về sản phẩm
và ứng dụng vào
cuộc sống.



Mang cuộc sống vào bài học



Đưa bài học vào cuộc sống

2.2.4. Thời lượng và cách triển khai cho từng bài học

Sách Mĩ thuật 6 được chia làm 17 bài bao gồm 15 bài học, mỗi bài 2 tiết và 2 bài ôn tập kiến thức, mỗi bài 1 tiết. Bài kiểm tra định kỳ ở kì I là 1 tiết, kì II là 2 tiết.

Tiết thứ nhất chúng tôi đặt mục tiêu là mang cuộc sống vào bài học. Tiết này của mỗi bài thiên về lí thuyết, nhận định, tìm ý tưởng và tìm hiểu phương pháp thực hành, dừng ở phần hướng dẫn thực hành. Khám phá (thiên nhiên, cuộc sống, nghệ thuật) là mục quan trọng về hiểu biết kiến thức, bao gồm cả kiến thức tích hợp. Sáng tạo, tìm ý tưởng là bước

giúp học sinh tập cách tự tìm ý tưởng của riêng mình. Bước này là rất đặc biệt và có ý nghĩa lớn trong giáo dục nghệ thuật. Thực hành là bước hướng dẫn học sinh cách thực hành theo quy trình mỹ thuật. Giáo viên sẽ dừng tiết 1 sau khi đã hướng dẫn các bước để thực hiện một sản phẩm. Học sinh về cơ bản nắm được phương pháp thực hành sáng tạo một sản phẩm.

Tiết thứ hai, Chúng tôi gọi là đưa bài học vào cuộc sống. Cách thiết kế này giúp giáo viên chủ động hướng dẫn học sinh sau khi kết thúc tiết 1 sẽ đủ thời gian chuẩn bị các đồ dùng và vật liệu (tùy đặc trưng vùng miền hoặc dự án do giáo viên đề ra) giúp cho tiết 2 hiệu quả hơn. Tiết này, học sinh thực hiện bài tập sáng tạo sản phẩm/tác phẩm là chủ yếu. Sau đó là thảo luận chia sẻ về sản phẩm của mình và các bạn. Đây là hình thức bình luận, phân tích tác phẩm trong mỹ thuật. Việc hướng dẫn học sinh cách vận dụng kiến thức và sản phẩm vào cuộc sống là rất quan trọng và mới đối với môn mỹ thuật.

2.2.5. Khung phân phối chương trình

Khung phân phối chương trình của SGK Mỹ thuật 6 Cánh Diều là một tập hợp trích trong ma trận của cả cấp học, vì thế nó có tính tiếp nối với lớp 7 và có mạch nội dung tuyến tính tăng dần ở lớp sau.

Sách lưu ý đến 03 nội dung quan trọng là: mạch nội dung quy định trong CTMMT 2018 vừa độc lập, vừa tích hợp trong các chủ đề và bài học; định hướng nội dung là các kiến thức của môn học để đảm bảo hình thành đủ 3 năng lực MT thành phần; phân tích hợp sử dụng ngữ liệu lịch sử mỹ thuật giai đoạn tiền sử và cổ đại theo quy định của CTMMT 2018, tích hợp giáo dục phẩm chất.

Hình thức ôn tập và kiểm tra đánh giá linh hoạt để giáo viên tự chủ. Địa phương, nhà trường và giáo viên hoàn toàn có thể xây dựng các chủ đề học tập riêng. Ví dụ, nhà trường có thể sắp xếp lại vị trí các bài để phù hợp với chủ đề hoạt động của năm học, kì học. Chúng tôi khuyến khích xây dựng chương trình nhà trường và sẵn sàng tư vấn khi cần. Về cơ bản nên phát triển chương trình theo hướng dự án học tập. Trong thực hiện cần lưu ý đặc biệt đến yếu tố tích hợp môn học và song song giữa giáo dục phẩm chất với năng lực. Riêng về năng lực mỹ thuật chúng tôi tin là giáo viên sẽ nhìn thấy trong sách có cách thức dạy học phân hóa khá rõ nét.

Chủ đề	TT	Mạch nội dung	Tên bài	Định hướng nội dung	Tích hợp
KẾT NỐI BẠN BÈ	01	Hội họa	Chân dung bạn em	Vẽ chân dung màu, tỉ lệ giải phẫu mặt người đơn giản	Nghệ thuật Ai Cập, La Mã;
	02	Điêu khắc	Tạo hình nhóm nhân vật	Tạo hình nhóm nhân vật (người/vật) với giấy mềm/giấy bạc, đất nặn. tư thế vận động của người	Nghệ thuật điêu khắc tiền sử, cổ đại
	03	Đồ họa tranh in	In tranh kết hợp nhiều bản khắc	Tạo hình khuôn rời bằng củ quả để in ghép thành tranh, tư duy bố cục	Nghệ thuật in ghép bản khắc

DI SẢN MỸ THUẬT	04	Hội họa	Nghệ thuật tạo hình tiền sử và cổ đại	Tìm hiểu, thực hành theo phong cách, thẩm mỹ tạo hình tiền sử, cổ đại.	Lí luận, Lịch sử mỹ thuật
	05	Đồ họa	Sáng tạo họa tiết trang trí	Vẽ họa tiết theo quy tắc cân bằng thể đối xứng, tư duy tạo hình đơn giản	Hoa văn mỹ thuật truyền thống Việt Nam
MỸ THUẬT VÀ THIÊN NHIÊN	06	Đồ họa tranh in	Tạo hình cá bằng lá cây	in lá cây có gân đối xứng tạo hình cá, bố cục và tương phản hình với nền	Nghệ thuật trang trí cổ đại Hy Lạp, La Mã. Giáo dục môi trường
	07	Thời trang	thời trang cho vật nuôi	trang phục cho vật nuôi (trâu, bò mùa đông; thú cưng, đồ vật) theo vùng miền bao gồm cả vật liệu tái chế	Giáo dục phòng chống rét cho vật nuôi
	08	Hội họa	Vẽ nhóm mẫu có dạng khối cầu	Vẽ mẫu nhóm quả tròn. Hình dáng, đậm nhạt (đơn giản) Đặc biệt về cấu trúc khối cầu	Nghệ thuật đèn lồng thủ công truyền thống
	09	1 tiết	Ôn tập kì I	Ôn tập theo chủ đề, ghi nhớ, ứng dụng	Tổng kết các chủ đề tích hợp
QUÊ HƯƠNG	10	Hội họa	Biển đảo quê hương	Vẽ phong cảnh màu. Đường chân trời	Giáo dục tình yêu đất nước, biển đảo
	11	Hội họa	Ngày hội quê em	Vẽ tranh về đề tài lễ hội, màu sắc nóng lạnh tương phản	Giáo dục văn hóa truyền thống
NHÀ THIẾT KẾ TÀI HOA	12	Đồ họa	Tạo hình và trang trí chữ	Cách vẽ, sáng tạo chữ nghệ thuật	Lịch sử chữ tượng hình
	13	Điều khắc + Thiết kế công nghiệp	Thiết kế tạo dáng ô tô	Tạo dáng xe ô tô tùy thích bằng mô hình, vật liệu thân thiện	Lịch sử thiết kế công nghiệp, tái chế, kiến thức giao thông
	14	Đồ họa	Thiết kế bưu thiếp	Tạo hình và trang trí bằng các kĩ thuật vẽ/in	Giáo dục truyền thống nhân ái, trách nhiệm
SÓNG XANH	15	Đồ họa + thời trang	Tạo hình túi giấy	Gấp, dán, trang trí với bìa, giấy,... gợi ý dự án túi	Tái chế/dự án môi trường
	16	Điều khắc + thời trang + thiết kế	tạo hình đồ chơi bằng vật liệu tái chế	Tạo hình đồ chơi và thời trang sử dụng giấy, bìa, hộp... dạng tái chế.	Giáo dục môi trường bền vững
	17	1 tiết	Ôn tập kì II	Ôn tập theo chủ đề, ghi nhớ, ứng dụng	Tổng kết các chủ đề tích hợp
		3 tiết	Kiểm tra HK I+ II	Kì I =1 tiết; kì II = 2 tiết	Đánh giá tổng kết

2.2.6. Yêu cầu/Định hướng về phương pháp dạy học

– Các yêu cầu cơ bản về PPDH môn Mỹ thuật lớp 6 và hướng dẫn các hoạt động học tập của HS.

– Đối với môn mỹ thuật, giáo viên cần quan tâm đến các nhóm phương pháp dạy học khác nhau, trong đó có nhóm dạy học đặc thù là dạy học thực hành. Còn có quan niệm rằng, kết quả bài tập thực hành là tất cả đối với một bài học. So với trước đây, mục tiêu dạy học MT chỉ chú trọng vào thực hành bài tập thì quan niệm trên thường phổ biến, tuy nhiên nếu xét quy định như hiện nay thì đã thay đổi rất nhiều. Giáo viên cần lưu ý ba tiêu chí sau:

01. Học sinh phải hiểu các vấn đề liên quan đến bài học bao gồm cả các nội dung có tính lí thuyết. Tuy nhiên chúng tôi đề xuất giáo viên nên lựa chọn các phương pháp dạy học tích cực được giới thiệu trong mục 1, phần 2 SGK MT6 Cánh Diều, VD: dạy học trực quan, dạy học hợp tác, dạy học khám phá vì đây là các phương pháp có tính ưu việt, tránh được cách dạy một chiều trước đây.

02. Học sinh phải có ý tưởng cho bài tập hay sản phẩm cụ thể. Vì vậy hãy đưa học sinh vào hoàn cảnh có vấn đề theo các kĩ thuật động não, gợi mở, sơ đồ tư duy để kích thích tính sáng tạo. Mục đích là làm sao học sinh bật ra được ý tưởng riêng. Đây là mục đặc biệt mới và quan trọng đối với sách MT6 Cánh diều.

03. Học sinh phải nắm được cách làm trước khi thực hành. Yêu cầu này tưởng đơn giản nhưng thường bị coi nhẹ. Ở cách dạy cũ và một số SGK cho thấy quy trình thực hành bị dập khuôn máy móc khiến học sinh bắt chước, làm theo minh họa mẫu. Chúng tôi đề xuất GV nhất định phải giúp học sinh triển khai được ý tưởng riêng. Chúng tôi đã cố gắng đưa vào 2 cách thực hành khác nhau để GV chủ động lựa chọn dạy học phân hóa trong lớp.

Về các hoạt động học tập của học sinh, SGK và SGV đã rõ ràng nên việc triển khai đối với GV là thuận lợi. (GV tham khảo và cùng trao đổi trong SGV)

2.2.7. Vấn đề đánh giá kết quả học tập của học sinh

Nội dung này được giới thiệu và cung cấp trong SGV há rõ ràng, các thầy cô có thể nghiên cứu kĩ hơn. Dưới đây là các ý chính mà chúng tôi đã thực hiện, trong đó các bài học thể hiện rõ yêu cầu về đổi mới kiểm tra đánh giá. Giáo viên có thể nhìn thấy ngay trong mục tiêu bài và các câu hỏi gợi ý trao đổi, thảo luận. Chúng tôi đã tích hợp các quy định đánh giá mới như sau:

– Với đánh giá chẩn đoán, chúng tôi đã tích hợp trong nội dung khám phá để giáo viên có thể nắm bắt được kiến thức, kĩ năng của học sinh.

– Với đánh giá kết quả, các nội dung quy định về chuẩn bị đồ dùng, nhất là qua hệ thống câu hỏi có chủ đích và các nội dung thảo luận, đánh giá về kết quả sản phẩm của bạn (đánh giá đồng đẳng); tự đánh giá về sản phẩm của bản thân; đánh giá thường xuyên (đánh giá quá trình) qua sản phẩm; đánh giá thông qua các phần ôn tập và kiểm tra theo quy định về đánh giá tổng kết.

– Với đánh giá định tính trong môn mỹ thuật là rất cần thiết. Học sinh và giáo viên

Hình thức kiểm tra đánh giá đối với môn MT trước đây dựa trên các bài thực hành là chính. Nay các GV có thể thực hiện các bài kiểm tra theo nhiều cách để giúp đánh giá toàn diện 3 nhóm năng lực. Nội dung gợi ý kiểm tra đánh giá được chúng tôi thiết kế trong vở thực hành Mĩ thuật 6. Vở này bao gồm 03 nội dung kiểm tra đánh giá được xác định theo các trang như sau:

Bài

4

NGHỆ THUẬT TẠO HÌNH

TIỀN SỬ VÀ CỔ ĐẠI

SÁNG TẠO

CHỦ ĐỀ: DI SẢN MỸ THUẬT

1. Viết câu trả lời của em ở mục khám phá vào ô dưới đây:

1

2

3

SÁNG TẠO

Tim ý tưởng

3. Viết hoặc vẽ để mô tả ba bước tìm ý tưởng của em.

Bước 1

Xác định chủ đề

Bước 2

Chọn các hình dáng điển hình

Bước 3

Xác định phương pháp thực hành

2. Em hãy nhận xét bố cục bức tranh?

15

12

Trang phác thảo của em

4. Luyện tập

Em hãy xây dựng chủ đề và vẽ một bức tranh dựa theo phong cách nghệ thuật cổ đại mà em thích.

Yêu cầu: Sử dụng cách dùng nét vẽ hình nhân vật, màu sắc và bố cục theo phong cách tạo hình nghệ thuật cổ đại.

Trang thứ hai của mỗi bài dành cho học sinh vẽ phác thảo ý tưởng. Trang này ghi lại nội dung và yêu cầu của bài tập trong SGK để học sinh hiểu rõ bài tập.

Trang thứ ba là trang trắng để học sinh vẽ. Trang cuối cùng cũng để trắng vì sau khi học sinh vẽ màu lên sẽ không còn sử dụng mặt giấy này nữa.

3. Tóm lược các điểm mới của sách

Trên nguyên tắc giáo viên phải nắm được đặc điểm của cuốn sách để triển khai dạy học đúng định hướng, đạt chất lượng tốt nhất, chúng tôi tóm lược lại năm ý sau để cùng phân tích với các thầy cô.

3.1. Các bài học trong sách *Mĩ thuật 6* được biên soạn theo định hướng phát triển phẩm chất và năng lực học sinh thể hiện ở những điểm sau

– Yêu cầu cần đạt của mỗi bài học là các biểu hiện cụ thể về mục tiêu năng lực theo thang Bloom với các động từ biểu hiện như nêu được, hiểu được, làm được,... theo ba nhóm năng lực *mĩ thuật*.

– Cách thiết kế nội dung và cấu trúc các đề mục đã thể hiện rõ năng lực quan sát, tìm ý tưởng, sáng tạo, thảo luận, chia sẻ, là những năng lực thành phần đã được xác định trong chương trình môn học.

– Sách thể hiện rõ từng chỉ báo các năng lực cần hình thành cho học sinh ngay trong các chủ đề học tập, trong cấu trúc bài và các nội dung hoạt động của học sinh ở từng bài, từng tiết học.

3.2. Nội dung các bài học trong sách *Mĩ thuật 6* tạo điều kiện cho giáo viên đổi mới phương pháp và hình thức tổ chức dạy học; khuyến khích học sinh tích cực, chủ động, sáng tạo trong học tập. Cụ thể là

– Các chủ đề, bài học đều đưa ra từ hai cách tiếp cận trở lên giúp giáo viên luôn có quyền lựa chọn và sáng tạo. Mỗi bài đều đặt ra những nội dung mở, không những gợi ý cho giáo viên khai thác sử dụng phương pháp dạy học mà còn giúp dễ dàng đổi mới phương pháp và hình thức dạy học.

– Hầu như các bài đều không định hình cụ thể một sản phẩm, mô hình hay quy trình cứng nhắc. Giáo viên có thể lựa chọn một phạm vi hẹp hơn nếu muốn đẩy sâu kiến thức

cho học sinh, đồng thời dễ dàng mở rộng để phù hợp với hoàn cảnh và năng lực của học sinh theo vùng miền hoặc với nhóm học sinh có năng khiếu.

– Từng nội dung được sắp xếp với nhiều câu hỏi mở giúp học sinh luôn ở trong tình huống có vấn đề, luôn được kích thích sự tìm tòi sáng tạo. Riêng với mục tìm ý tưởng sáng tạo, sách đã đi thẳng vào định hướng năng lực tư duy vốn thường bị coi nhẹ trong thực hành mỹ thuật, giúp học sinh chủ động sáng tạo, nắm bắt vấn đề từ gốc rễ, bằng tư duy logic.

– Trong từng nội dung bài học không quy định cứng nhắc một loại hình sản phẩm, vì thế giáo viên có thể phân cấp độ từ dễ đến khó (theo tiêu chí luôn phù hợp với mọi học sinh), giúp cho học sinh luôn được khích lệ trong trải nghiệm bài học.

3.3. Các bài học trong sách Mỹ thuật 6 tạo điều kiện cho học sinh tăng cường thực hành, vận dụng kiến thức vào đời sống thực tiễn, biểu hiện qua các nội dung sau

– Từng bài học đều gợi mở phương pháp thực hành và các chỉ dẫn chi tiết để học sinh tự giải quyết vấn đề sáng tạo và thực hành theo ý tưởng cá nhân, vì thế hoạt động thực hành có ý nghĩa hơn.

– Phân chia đủ thời gian cho thực hành sáng tạo ít nhất một sản phẩm. Song song với thực hành kỹ năng còn có các hoạt động thực hành trải nghiệm với xu hướng đóng vai, đặt mình vào bối cảnh của sự kiện trong bài học.

– Về vận dụng kiến thức vào cuộc sống, chúng tôi yêu cầu và khuyến khích học sinh suy nghĩ, tìm ý tưởng cho sản phẩm và ứng dụng sản phẩm. Sách cũng có những dẫn giải, minh họa về cách thức ứng dụng, vận dụng kiến thức ở từng chủ đề, bài học.

3.4. Các chủ đề, bài học trong sách Mỹ thuật 6 được biên soạn bám sát theo chương trình môn mỹ thuật trong chương trình giáo dục phổ thông năm 2018 thể hiện ở các nội dung sau

– Tổng thời lượng của sách được phân bổ đúng quy định với 50% dành cho mỹ thuật tạo hình, 40% dành cho mỹ thuật ứng dụng và 10% kiểm tra đánh giá. Theo đó, 7 mạch nội dung dạy học (lí luận và lịch sử mỹ thuật, hội họa, đồ họa tranh in, điêu khắc, thiết kế đồ họa, thiết kế công nghiệp, thiết kế thời trang) được đưa vào đầy đủ, phân phối đều các loại hình, có phổ rộng và tiệm cận với kiến thức mới. Mạch nội dung được sắp xếp theo mức độ tăng dần ở các lớp. Trong đó lớp 6 vừa là kiến thức đầu tiên ở các lĩnh vực mỹ thuật thiết kế, vừa là nền cho các lớp sau. Ví dụ, các chủ đề hội họa bao gồm vẽ mẫu, vẽ tranh đề tài kết hợp kiến thức màu sắc, đường chân trời...), vẽ chân dung với kiến thức về mảng khối; đồ họa tranh in có các loại in nổi, in lõm; điêu khắc có dạng tạo hình và tạo dáng; thiết kế công nghiệp có tạo dáng và mô hình;... Những mạch nội dung này được xếp theo dạng bài độc lập hoặc kết hợp giữa các mạch nội dung gần nhau kế thừa chương trình cũ. Kiến thức mỹ thuật được đưa vào ở mức độ vừa đồng tâm ở dạng thức, vừa tuyến tính ở cấp độ.

– Chúng tôi xây dựng các chủ đề dạy học phát triển theo yếu tố và nguyên lí tạo hình ẩn trong yêu cầu từng bài học. Ví dụ: bài đầu tiên là yếu tố mảng khối; bài 2 là tạo hình 3D; bài 4 chú trọng hơn về nét; bài 5 là cân bằng đối xứng; bài 8 là khối và đậm nhạt; bài 11 là màu tương phản...

3.5. Các bài học trong sách thể hiện rõ yêu cầu tích hợp và phân hóa.

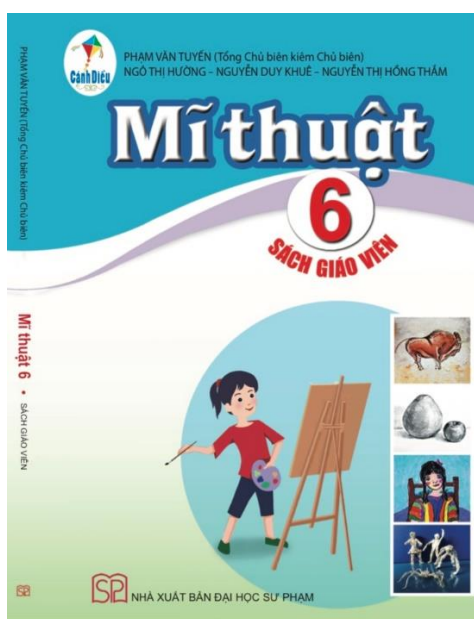
Chúng tôi đã đưa vào các bài những nội dung tích hợp sâu trong mục quan sát, ứng dụng và ngay trong các chủ đề học tập. Ví dụ chủ đề quê hương có giáo dục về biển đảo; chủ đề sống xanh là vấn đề môi trường bền vững mang tính toàn cầu. Trong các nội dung các bài luôn được ưu tiên rõ nét về nội dung tích hợp giáo dục tình yêu thương, trách nhiệm hay các lĩnh vực lịch sử, địa lí, môi trường,... Các nội dung này giúp học sinh có cơ hội tích hợp qua lại các kiến thức của các môn học.

Chúng tôi đưa ra ít nhất hai phương án khác nhau để giúp học sinh và giáo viên lựa chọn phân hóa phù hợp với khả năng và ý muốn. Trong các nhóm câu hỏi gợi mở và thảo luận có xác định cấp độ khó cho từng câu hỏi để học sinh luôn chọn được câu trả lời phù hợp. Đặc biệt, trên nguyên tắc dạy học mở, chúng tôi không đặt ra yêu cầu cứng nhắc của một bài học. Giáo viên được lựa chọn, tự đưa ra yêu cầu kết quả bài tập trong phạm vi bài học sao cho phù hợp với đối tượng học sinh. Một điểm quan trọng nữa là, chúng tôi sử dụng hình ảnh minh họa do chính lứa tuổi học sinh thực hiện hoặc chất lượng minh họa gần gũi, phù hợp với độ tuổi và tâm lí học sinh lớp 6, không sử dụng hình minh họa quá cao siêu vì dễ làm cho học sinh nản chí.

4. Giới thiệu chung về SGK và hệ thống các tài liệu tham khảo bổ trợ

Giới thiệu chung về SGK và hệ thống các tài liệu tham khảo bổ trợ gồm:

– Sách giáo viên, sách bổ trợ và sách tham khảo thiết yếu của môn học.



II. BÀI SOẠN MINH HỌA

Những bài soạn trong SGK có thể giúp các thầy cô triển khai bài dạy khá dễ dàng. Đến nay cơ bản sẽ áp dụng theo CV5512, tuy nhiên tùy mỗi địa phương sẽ có cách áp dụng linh hoạt hơn. Vậy mục tiêu của một bài soạn cần những gì, cách thức nên thế nào, giáo viên tham khảo trong SGK và các địa chỉ link do Vepic cung cấp.

MỘT SỐ MẪU GIÁO ÁN SOẠN THEO CÔNG VĂN 5512

ngày 18/12/2020 của Bộ GDĐT

MẪU SỐ 1

Trường:

Tổ:

Họ và tên giáo viên:

.....

Bài 11. NGÀY HỘI QUÊ EM

Môn học: Mĩ thuật, lớp:6

Thời gian thực hiện: (2 tiết)

I. MỤC TIÊU (YÊU CẦU CẦN ĐẠT)

1. Kiến thức

Kể được tên một số lễ hội và hoạt động trong lễ hội ở Việt Nam; hiểu được nội dung và ý nghĩa của lễ hội; nêu được các màu nóng, màu tương phản thường xuất hiện trong lễ hội; nắm được cách vẽ một bức tranh đề tài lễ hội.

2. Năng lực

a. Năng lực mĩ thuật

– Kể tên và trình bày được một số đặc điểm của lễ hội ở Việt Nam; nêu được ý nghĩa của lễ hội trong đời sống, lựa chọn được nội dung phù hợp với đề tài để vẽ tranh; nhận biết được các màu nóng, màu tương phản.

– Trình bày được cách vẽ tranh đề tài lễ hội; sử dụng được màu sắc phù hợp để vẽ được bức tranh đề tài lễ hội.

– Giới thiệu, nhận xét và nêu được cảm nhận về sản phẩm, tác phẩm nghệ thuật.

b. Năng lực chung

– Năng lực tự chủ và tự học: sưu tầm tranh, ảnh về lễ hội; chuẩn bị đồ dùng, vật liệu để học tập; chủ động thực hiện nhiệm vụ của bản thân, của nhóm.

– Năng lực giao tiếp và hợp tác: trao đổi, thảo luận về nội dung, ý tưởng để vẽ tranh đề tài lễ hội; cùng bạn thực hành, thảo luận và trưng bày, nhận xét sản phẩm.

– Năng lực giải quyết vấn đề và sáng tạo: biết sử dụng dụng cụ, vật liệu, hoạ phẩm để thực hành tạo sản phẩm.

3. Phẩm chất

Bài học góp phần hình thành và bồi dưỡng cho HS các phẩm chất chăm chỉ, yêu nước, thông qua một số biểu hiện sau:

- Có ý thức tìm hiểu truyền thống của quê hương, dân tộc thông qua các lễ hội.
- Chuẩn bị đầy đủ các đồ dùng học tập, tích cực tham gia hoạt động học tập, sáng tạo sản phẩm.

II. THIẾT BỊ DẠY HỌC VÀ HỌC LIỆU

1. Giáo viên: SGK Mĩ thuật 6, SGV, tranh, ảnh lễ hội; tranh vẽ của hoạ sĩ (HS) về đề tài lễ hội; bảng màu nóng, lạnh, màu tương phản;...

2. Học sinh: SGK Mĩ thuật 6, Vở thực hành Mĩ thuật 6; màu vẽ, giấy, bút chì, ...

III. TIẾN TRÌNH BÀI DẠY

1. Ổn định tổ chức: GV có thể tạo tâm thế học tập cho HS thông qua: kiểm tra sĩ số HS; gọi mở HS chia sẻ những đồ dùng, vật liệu đã chuẩn bị. (2-3 phút)

2. Bài mới

HOẠT ĐỘNG 1: MỞ ĐẦU (5-6 phút)

a. Mục tiêu: Tạo hứng thú cho HS, giới thiệu bài học, định hướng khám phá kiến thức mới.

b. Nội dung: Xem một số hình ảnh lễ hội tại địa phương trong video để tìm hiểu về tên lễ hội, thời gian tổ chức, hoạt động tiêu biểu trong lễ hội,...

c. Sản phẩm: Câu trả lời của HS về lễ hội tại địa phương: Tên lễ hội, thời gian, hoạt động tiêu biểu.

d. Tổ chức thực hiện:

– Giao nhiệm vụ học tập: Xem video một số hình ảnh về lễ hội tại địa phương và trả lời câu hỏi: hình ảnh trên video nói về lễ hội gì, được tổ chức vào thời gian nào, có sự kiện nào nổi bật được diễn ra,...

– Thực hiện nhiệm vụ: HS xem video và trả lời câu hỏi theo yêu cầu cá nhân.

– Báo cáo: Chọn một số HS trả lời câu hỏi, các HS khác nhận xét, bổ sung.

– Kết luận, nhận định: GV nhận xét câu trả lời, dẫn dắt vào nội dung bài học vẽ tranh về đề tài ngày hội quê em; trình bày yêu cầu của bài học.

HOẠT ĐỘNG 2: HÌNH THÀNH KIẾN THỨC MỚI (19 - 20 phút)

a. Mục tiêu: Kể tên và trình bày được một số đặc điểm của lễ hội, ý nghĩa của lễ hội; nhận biết được các màu nóng, màu tương phản; trình bày được cảm nhận về các tác phẩm, sản phẩm tranh vẽ đề tài lễ hội.

b. Nội dung: Tìm hiểu trong lễ hội về màu sắc, trang phục, không khí qua các hình ảnh, video; tìm hiểu các tác phẩm, sản phẩm tranh vẽ về đề tài lễ hội qua nội dung, yếu tố tạo hình của tranh.

c. Sản phẩm: Trình bày nội dung tìm hiểu của nhóm theo câu hỏi gợi ý, các ý kiến trao đổi, thảo luận của HS.

d. Tổ chức thực hiện:

– Giao nhiệm vụ: HS được chia nhóm, thảo luận về các nội dung:

Quan sát tranh, ảnh, video về một số lễ hội tìm hiểu về:

+ Tên của lễ hội.

+ Hoạt động trong lễ hội.

+ Màu sắc, trang phục của nhân vật xuất hiện trong lễ hội.

+ Cảm nhận về không khí của lễ hội.

Quan sát những bức tranh vẽ của hoạ sĩ và HS trong SGK Mỹ thuật 6, tìm hiểu về:

+ Nội dung đề tài được thể hiện trong tranh.

+ Sắp xếp bố cục nhân vật trong tranh.

+ Điểm đặc biệt về hình dáng nhân vật và khung cảnh trong tranh.

+ Màu sắc của tranh.

– Thực hiện nhiệm vụ (HS thực hiện; GV theo dõi, hỗ trợ): Các nhóm thảo luận, ghi chép phần tìm hiểu theo các câu hỏi gợi ý trong nhiệm vụ học tập.

– Báo cáo, thảo luận (GV tổ chức, điều hành; HS báo cáo, thảo luận): Cho các nhóm trình bày nội dung đã tìm hiểu, các nhóm khác lắng nghe, nhận xét, đóng góp ý kiến.

– Kết luận, nhận định: Nhận xét, đánh giá nội dung đã tìm hiểu được của các nhóm.

Lưu ý:

– Có rất nhiều lễ hội được tổ chức hàng năm ở Việt Nam. Lễ hội là một sự kiện văn hoá được tổ chức mang tính cộng đồng.

– Lễ hội truyền thống bao gồm phần lễ và phần hội. Phần lễ thường diễn ra ở những nơi trang nghiêm như: trong hoặc trước cửa đình, đền, miếu, chùa,... Phần hội về cơ bản diễn ra nhằm thỏa mãn nhu cầu vui chơi giải trí và sáng tạo văn hoá của con người thông qua các trò chơi dân gian và địa điểm diễn ra thường ở những bãi đất trống, vạt rừng, trên mặt nước ao, hồ, sông, những nơi rộng rãi,...

– Lễ hội có màu sắc tươi vui, rực rỡ thể hiện không khí náo nhiệt, vui tươi. Lễ hội thường dùng các màu tương phản, màu nóng.

– Mỗi lễ hội có một ý nghĩa riêng: Thường tưởng nhớ công đức các vị anh hùng dân tộc, danh nhân văn hoá, các liệt sĩ, các bậc tiền bối đã có công xây dựng và bảo vệ Tổ quốc; bảo tồn và phát huy các giá trị văn hoá tinh thần của cộng đồng các dân tộc Việt Nam; đáp ứng nhu cầu văn hoá, tín ngưỡng, tham quan các di tích lịch sử, văn hoá, danh lam thắng cảnh của nhân dân...

Bảng gợi ý nhận xét tranh:

Hội làng dân gian truyền thống – Tranh của họa sĩ Nguyễn Văn Chuốt + Nội dung của tranh vẽ về ngày hội ở làng quê Việt Nam. + Tranh khai thác góc cảnh rộng thể hiện hình ảnh tung bừng, vui tươi của ngày hội xung quanh với các hoạt động như múa hát, rước rồng, múa lân, ... Bố cục trong tranh cân đối, hài hòa. Màu sắc chủ yếu là đỏ, vàng, đen khai thác bảng màu truyền thống của tranh sơn mài. Tranh được chia thành các mảng, hình ảnh dàn trải theo lối đồng hiện, thể hiện được không khí náo nhiệt, rộn ràng vui tươi. Đường nét trong tranh mềm mại, sinh động thể hiện nét đặc trưng các thể dáng, động tác của nhân vật. Tác phẩm có sự kế thừa của nghệ thuật chạm khắc gỗ đình làng Việt Nam, mang vẻ đẹp hồn hậu, vui tươi, mộc mạc của lễ hội làng quê. Qua tác phẩm, tác giả đã thể hiện niềm tự hào với truyền thống văn hoá của dân tộc, tình yêu với quê hương, đất nước.	Lễ hội cầu ngư – Tranh của HS Nguyễn Trần Pha Lê + Nội dung tranh vẽ về hoạt động đua thuyền trên biển thuộc lễ hội Cầu ngư. Đây là lễ hội thể hiện bản sắc văn hoá dân gian đặc sắc, mang tính vùng miền của ngư dân vùng biển. + Hình dáng, đường nét trong tranh rất sinh động, thể hiện được nét đặc trưng của động tác khi đua thuyền (trọng tài, người chèo thuyền, người đánh trống). Hình ảnh chính là những người chèo thuyền được vẽ to, rõ ràng ở trung tâm của bức tranh, các hình ảnh phụ được sắp xếp hài hòa tạo bố cục cân đối cho bức tranh. Tác giả đã miêu tả kỹ về trang phục, nét mặt của những người khi tham gia lễ hội, các chi tiết trang trí trên thuyền, trống hội. Màu sắc trong tranh tươi sáng rực rỡ thể hiện được không khí rộn rã, vui tươi đúng tinh thần.
Lễ hội cồng chiêng – Tranh của HS Mai Thị Hoài + Tranh vẽ về lễ hội cồng chiêng của dân tộc ở Tây Nguyên bên mái nhà rông. + Hình ảnh người dân đang tung bừng nhảy múa, vui chơi cùng các nhạc cụ chiêng, trống được vẽ rất sinh động, trong các tư thế thay đổi linh hoạt: người đứng giơ tay, người quỳ, người đang uốn mình để chơi chiêng trống.	

Đường nét, hình ảnh trong tranh cho thấy mọi người đang say sưa theo điệu nhạc, hòa vào không khí vui tươi rộn ràng. Trang phục được mô tả đúng đặc trưng của người dân tộc Tây Nguyên, màu sắc tươi sáng rực rỡ, không gian trong tranh được vẽ theo không gian thực (gần to, xa nhỏ) với bố cục cân đối.	
--	--

HOẠT ĐỘNG 3: LUYỆN TẬP (50 - 51 phút)

a. Mục tiêu: Trình bày được ý tưởng cho bài vẽ tranh, lựa chọn được nội dung phù hợp, vẽ được bức tranh về đề tài lễ hội; giới thiệu, nhận xét và nêu được cảm nhận về sản phẩm, tác phẩm nghệ thuật.

b. Nội dung: Hướng dẫn HS tìm ý tưởng sáng tạo cho sản phẩm tranh vẽ về đề tài lễ hội, tổ chức cho HS thực hành sáng tạo sản phẩm; hướng dẫn trưng bày, chia sẻ và nhận xét sản phẩm tranh vẽ.

c. Sản phẩm: Ý tưởng bài vẽ tranh, tranh vẽ về đề tài lễ hội của cá nhân/nhóm, thông tin chia sẻ về sản phẩm tranh vẽ của cá nhân/nhóm, các ý kiến trao đổi, thảo luận, nhận xét của HS.

d. Tổ chức thực hiện:

– GV hướng dẫn HS tìm ý tưởng cho bài vẽ tranh theo gợi ý SGK, khuyến khích HS chia sẻ về ý tưởng của mình với các bạn trong lớp, trao đổi về phương pháp vẽ tranh.

– GV hướng dẫn, thị phạm minh họa một số thao tác chính, kết hợp giảng giải, tương tác với HS và gợi mở cách thực hiện:

+ Có thể vẽ toàn cảnh lễ hội với nhiều hoạt động hoặc chỉ chọn một hoạt động tiêu biểu của lễ hội để thể hiện.

+ Xác định các mảng chính, mảng phụ: chú ý sự cân đối, hài hòa về bố cục.

+ Vẽ hình ảnh chi tiết vào các mảng chính và phụ: chú ý trang phục, tư thế các nhân vật khác nhau để tạo được các hình dáng sinh động, những chi tiết cở sử dụng trong lễ hội, công trình kiến trúc đặc trưng gắn với lễ hội,...

+ Vẽ màu rực rỡ, phù hợp với không khí lễ hội để tạo không khí vui tươi, sôi nổi.

– *Cách 1:* Vẽ chi tiết bằng chì trước rồi vẽ màu sau:



Bước 1



Bước 2



Bước 3

– *Cách 2*: Nếu vẽ bằng các màu như màu bột, màu Gouache thì có thể vẽ mảng màu trước và vẽ các chi tiết sau:



Bước 1



Bước 2



Bước 3

Tùy theo điều kiện và khả năng thực tế của HS mà GV sẽ hướng dẫn kĩ hơn về cách vẽ nét trước, vẽ màu sau hay vẽ mảng màu trước, vẽ nét sau. GV nên cho HS quan sát thêm một số bức tranh lễ hội (cả tranh đẹp và chưa đẹp) để HS hiểu thêm về bố cục tranh, cách sử dụng màu sắc, chi tiết trang trí trên tranh.

– Giao nhiệm vụ học tập: HS thực hành vẽ tranh đề tài lễ hội theo ý tưởng riêng, có thể lựa chọn một trong hai cách hướng dẫn ở SGK để vẽ tranh.

– Thực hiện nhiệm vụ: HS thực hiện bài vẽ tranh, GV theo dõi, hỗ trợ trong quá trình thực hành, luyện tập.

– Báo cáo, thảo luận (GV tổ chức, điều hành; HS báo cáo, thảo luận): Hướng dẫn HS trưng bày sản phẩm lên bảng hoặc xung quanh lớp để HS giới thiệu, chia sẻ về bức tranh của mình theo gợi ý:

+ Nội dung tranh (vẽ về lễ hội gì, có những hoạt động nào, nhân vật ra sao,...)

+ Hình thức thể hiện (bố cục, đường nét, màu sắc,...).

+ Lựa chọn bức tranh em thích và giải thích vì sao.

– Kết luận, nhận định: Phân tích, nhận xét về sản phẩm học tập của HS phải hoàn thành theo yêu cầu bài học; dựa trên sự trao đổi, thảo luận và chia sẻ của HS, GV đánh giá kết quả thực hành sáng tạo, kết hợp bồi dưỡng, giáo dục HS ý thức bảo tồn truyền thống văn hoá dân tộc; khi tham gia các lễ hội tuân thủ hướng dẫn của ban quản lí di tích, bảo vệ môi trường cảnh quan của lễ hội và các di tích lịch sử.

HOẠT ĐỘNG 4: VẬN DỤNG (9-10 phút)

- a) Mục tiêu: Vận dụng được kiến thức bài học về màu sắc trong lễ hội vào cuộc sống.
- b) Nội dung: Hướng dẫn HS tìm ý tưởng để ứng dụng bài học vào cuộc sống.
- c) Sản phẩm: Ý tưởng vận dụng kiến thức bài học vào cuộc sống.
- d) Tổ chức thực hiện: GV gợi ý cho HS để tìm ra các ý tưởng ứng dụng kiến thức về màu sắc (màu nóng, màu tương phản) trong bài học vào thực tiễn. Cho HS phát biểu, trao đổi, nhận xét về các ý tưởng. Ví dụ: sử dụng màu sắc rực rỡ tươi vui của lễ hội để trang trí ở nhiều hoạt động khác nhau trong cuộc sống như tổ chức sinh nhật cho bạn, trang trí góc học tập, bảng tin của lớp, thiết kế trang phục cho ngày hội ở trường, cách thức tổ chức một số trò chơi dân gian cho HS.
 - GV cần hệ thống lại các nội dung kiến thức chính bao gồm:
 - + Lễ hội có rất nhiều các hoạt động phong phú và đa dạng, mang đặc trưng riêng của các dân tộc ở các vùng miền khác nhau. Lễ hội là nơi lưu giữ các giá trị văn hoá, bản sắc truyền thống của các dân tộc Việt. Vẽ tranh diễn tả đề tài lễ hội cũng là một cách lưu giữ truyền thống văn hoá Việt Nam.
 - + Trong lễ hội, các màu tương phản, màu nóng thường được sử dụng để thể hiện không khí vui tươi, sôi nổi.
 - + Các cặp màu tương phản (vàng và tím, đỏ và xanh lục, xanh lam và cam) khi đứng cạnh nhau sẽ tôn nhau lên, thêm rực rỡ và thu hút thị giác.
 - + Các màu nóng: là các màu gần với màu đỏ như: vàng, cam, nâu đỏ, hồng... tạo cảm giác ấm nóng, lôi cuốn.

GV nhắc HS:

- + Xem trước bài 12: Tạo hình bưu thiếp, SGK Mĩ thuật 6.
- + Chuẩn bị các đồ dùng học tập cho bài 12.

GIỚI THIỆU MỘT BÀI SOẠN CỦA GIÁO VIÊN DẠY TIẾT MẪU

Trường:

Họ và tên giáo viên:

Tổ:

.....

Bài 3. IN TRANH KẾT HỢP NHIỀU BẢN KHẮC

Môn học: Mỹ thuật, lớp: 6

Thời gian thực hiện: (2 tiết)

I. YÊU CẦU CẦN ĐẠT

1. Phẩm chất

Bài học góp phần hình thành, bồi dưỡng ở HS các phẩm chất của người công dân như lòng yêu nước, nhân ái, chăm chỉ, trách nhiệm, trung thực thông qua một số biểu hiện sau:

– Yêu thiên nhiên, thể hiện cảm nghĩ về tình yêu cái đẹp trong tạo hình khuôn và in tranh kết hợp nhiều bản khắc.

– Biết chuẩn bị đồ dùng, dụng cụ học tập, tích cực tham gia các hoạt động học tập, sáng tạo sản phẩm.

– Có ý thức, nhận thức về sử dụng tạo hình khuôn và in tranh. Biết bảo quản và sử dụng hợp lý đồ dùng học tập của bản thân, giữ gìn vệ sinh lớp học.

– Hăng hái, trao đổi, chia sẻ chân thực suy nghĩ cảm nhận, thể hiện sự trân trọng sản phẩm mỹ thuật của mình, bạn và người khác tạo ra.

2. Năng lực

Bài học hình thành phát triển cho HS các năng lực sau:

a. Năng lực mỹ thuật

– Biết cách tạo hình các khuôn để in theo ý muốn.

– Bước đầu nhận biết được đặc điểm của các kỹ thuật in (in lõm, in nổi) và cách sử dụng tạo hình khuôn trong in tranh kết hợp nhiều bản khắc.

– Tìm hiểu và nắm được cách sáng tạo sản phẩm theo những cách khác nhau.

– Biết trưng bày, giới thiệu và chia sẻ cảm nhận về sản phẩm.

b. Năng lực chung

– Năng lực tự chủ và tự học: Chủ động sưu tầm, chuẩn bị đồ dùng, vật liệu để học tập. Chủ động thực hiện nhiệm vụ của bản thân, của nhóm.

– Năng lực giao tiếp và hợp tác: Cùng bạn thực hành, thảo luận và trưng bày, nhận xét sản phẩm.

– Năng lực giải quyết vấn đề và sáng tạo: Biết sử dụng dụng cụ, vật liệu, giấy màu, họa phẩm để thực hành tạo nên sản phẩm; phát biểu và thực hiện được ý tưởng sáng tạo trên sản phẩm.

c. Năng lực đặc thù khác

– Năng lực ngôn ngữ: Phát triển khả năng trao đổi, thảo luận qua việc giới thiệu, nhận xét, chia sẻ ý tưởng các sản phẩm.

II. CHUẨN BỊ CỦA GIÁO VIÊN VÀ HỌC SINH

1. Giáo viên: SGK Mĩ thuật 6; kế hoạch DH; minh họa về đồ vật sẵn có có thể để tạo khuôn in, làm khuôn tạo hình; một số bài vẽ có nội dung về đồ vật có ý nghĩa liên hệ thực tế,...

2. Học sinh: SGK Mĩ thuật 6, Vở thực hành Mĩ thuật 6; giấy để in tranh, giấy trắng A4 hoặc giấy màu để tạo bản in; màu (acrylics); bút vẽ để trộn và vẽ màu; khay trộn màu; trái cây và rau quả (củ cà rốt, bí, khoai tây, cải bắp, cần tây và hành tây,...); dao gọt quả;...

III. PHƯƠNG PHÁP, KỸ THUẬT, HÌNH THỨC TỔ CHỨC DẠY HỌC CHỦ YẾU

1. Phương pháp dạy học chủ yếu: trực quan, quan sát, gợi mở, thực hành, thảo luận, giải quyết vấn đề,...

2. Kỹ thuật dạy học: động não, đặt câu hỏi,...

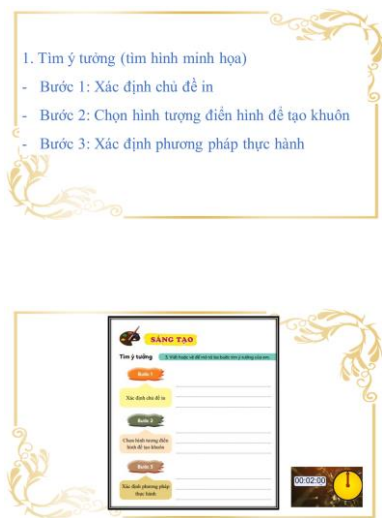
3. Hình thức tổ chức dạy học: làm việc cá nhân, làm việc nhóm.

IV. TIẾN TRÌNH TỔ CHỨC HOẠT ĐỘNG

Hoạt động 1: Ổn định lớp

GV có thể tạo tâm thế học tập cho HS thông qua: GV kiểm tra sĩ số lớp học, gợi mở HS giới thiệu những vật liệu, đồ dùng,... đã chuẩn bị, kích thích HS tập trung vào tiết học.

Nội dung	Hoạt động GV	Hoạt động HS	Trình chiếu
Hoạt động 2: Khởi động giới thiệu bài Thời gian: 3 phút Giáo viên cho HS xem giỏ rau củ quả: ? Rau củ quả thường dùng để làm gì? ->GV rút ra KL -> Hướng học sinh vào bài			

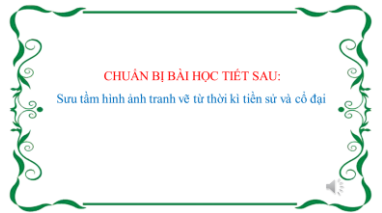
Hoạt động 3: Tổ chức, hướng dẫn cho HS tìm hiểu <i>Khám phá</i> Thời gian: 7 phút			
Khám phá khuôn tạo hình trong cuộc sống	? Hãy cho biết hình ảnh này là những hình ảnh gì? ? Tạo hình khuôn này nhằm mục đích gì? → GV rút ra KL	HS trả lời theo hiểu biết.	
Khám phá tranh in bằng bản khắc rồi tự tạo	GV cho lớp hoạt động nhóm (chia lớp thành 2 nhóm) trả lời câu hỏi: ? Nêu sự độc đáo của bản khắc tranh Đông Hồ. ? Cho biết vật liệu in, cách in và màu sắc của tranh? → GV rút ra KL GV cho hs xem video giới thiệu một số bức tranh được in từ nhiều khuôn in khác nhau. → GV rút ra KL chuyển sang phần sau.	– HS hoạt động nhóm. – HS lên thuyết trình về phần hoạt động nhóm của mình. – HS xem video	
Hoạt động 3: Tổ chức, hướng dẫn cho HS tìm hiểu <i>Sáng tạo</i> Thời gian: 55 phút			
Tìm ý tưởng sáng tạo (7 phút)	? Để sáng tạo được 1 bức tranh in thì việc đầu tiên ta phải làm gì? ? Con hãy nêu các bước để tìm ý tưởng? Gv yêu cầu hs làm bài tập trong phiếu BT trong 2 phút	Hs trả lời theo hiểu biết: Tìm ý tưởng Hs dựa vào hiểu biết, SGK để trả lời câu hỏi. – HS viết hoặc vẽ theo yêu cầu trong phiếu BT	

	GV gọi một số hs trả lời nhanh ? Con sẽ in bức tranh theo chủ đề gì? ? Hình ảnh nào sẽ là chính trong bức tranh? ? Con sẽ sử dụng vật liệu gì và in như thế nào để tạo ra được ý tưởng ấy → GV KL: Việc tìm ra ý tưởng đóng vai trò vô cùng quan trọng. Nó quyết rất lớn đến sự thành công của một tác phẩm. ? Con đã chuẩn bị vật liệu gì để mang đi cho tiết học ngày hôm nay? ? Con sẽ sử dụng vật liệu này như thế nào? GV cho hs lên trải nghiệm in thử bằng vật liệu có sẵn → GV KL: Có ý tưởng rồi nhưng vẫn chưa đủ. Để tạo lên 1 tác phẩm hoàn hảo ta cần phải biết cách thực hành sáng tạo lên tác phẩm	HS trả lời theo suy nghĩ và ý tưởng của mình. – HS nói về vật liệu mang đi của mình. – HS trả lời theo ý hiểu. – HS in thử trên bảng to (Giấy màu đen).	
Thực hành sáng tạo (13 phút)	GV chiếu video về cách in tranh	– HS xem – HS dựa vào	 Hình dáng rau củ quả vô cùng phong phú

Bước 1: Chọn vật liệu và đồ dùng làm khuôn theo ý muốn Bước 2: In tranh Bước 3: Hoàn thiện bức tranh	? Hãy nêu các bước in tranh → GV lưu ý hs từng bước in tranh GV tạo khuôn đơn giản trực tiếp cho hs nhìn ? Khi chọn vật liệu để tạo khuôn cần lưu ý điều gì? GV in trực tiếp lên giấy cho hs xem bằng 2 bản khắc nổi và bản khắc chìm ? Con thấy sự khác biệt như thế nào ở 2 bản in từ 2 bản khắc nổi và bản khắc chìm? → Mỗi kĩ thuật in và tạo bản khắc đều có một hiệu quả khác nhau. Chúng ta nên dựa vào ý tưởng và mục đích ban đầu để tạo ra bản khắc in thành tranh theo mong muốn ? Để hoàn thiện 1 bức tranh theo ý tưởng ta cần phải làm gì?	đoạn băng hình, SGK trả lời: Bước 1: Chọn vật liệu và đồ dùng làm khuôn theo ý muốn Bước 2: in tranh Bước 3: Hoàn thiện bức tranh – Nên chọn rau củ, quả mềm. – Bản khắc nổi: nhìn thấy gân lá khi in ra. – Bản khắc chìm: không nhìn thấy gân lá khi in ra.	2. Thực hiện - B1: Chọn vật liệu và đồ dùng để làm khuôn. Tạo khuôn theo ý muốn. - B2: In tranh (Chú ý về bố cục) - B3: Hoàn thiện bức tranh Bước 1: Chọn vật liệu và đồ dùng để làm khuôn. Tạo khuôn theo ý muốn  Bước 2: In tranh  Bước 3: Hoàn thiện tranh  
---	--	---	--

	? Cần phải chú ý gì khi sử dụng màu sắc để in tranh. ? Các bản khắc được sử dụng như thế nào trong 2 bức tranh này? ➔ GVKL: Sự kết hợp hài hòa giữa các yếu tố tạo hình làm cho bức tranh sinh động hơn và sự kết hợp các bản khắc là một kĩ thuật rất thú vị của quá trình sáng tác tranh in.	– Vẽ thêm họa tiết để tạo liên kết và làm rõ ý tưởng – Lưu ý đến sự kết hợp của màu sắc nóng và lạnh. – Khi in tranh in 2 màu chồng lên nhau sẽ tạo ra 1 màu mới gần giống như pha màu bằng bút lông. – Trong 1 bức tranh có thể kết hợp nhiều bản khắc để in.	
Luyện tập thực hành (35 phút)	GV cho cả lớp thực hành dựa trên yêu cầu: – Sáng tạo 1 bức tranh in trên giấy theo chủ đề mà em yêu thích. – Hình thức: + Nhóm 1: Làm bài cá nhân trên khổ giấy A3. + Nhóm 2: Làm bài tập nhóm trên khổ giấy A0. GV bao quát lớp, hướng dẫn thêm từng nhóm.	Hs làm bài tập cá nhân và theo nhóm.	Thực hành - Yêu cầu: + Hãy sáng tạo 1 bức tranh in trên giấy theo chủ đề mà em thích + Hình thức: nhóm 1 làm bài cá nhân (khổ A3); nhóm 2 làm bài tập nhóm (A0) + Chất liệu: tự chọn

Hoạt động 4: Tổ chức hướng dẫn thảo luận Thời gian: 15 phút			
Trưng bày sản phẩm (3 phút)	GV yêu cầu, hướng dẫn hs tìm chỗ trưng bày sản phẩm của nhóm mình, cá nhân mình.	HS tìm chỗ trưng bày sản phẩm.	
Chia sẻ về sản phẩm (12 phút)	GV yêu cầu đại diện nhóm 2 lên thuyết trình tác phẩm tranh in và chia sẻ cảm nhận về những tác phẩm của các bạn trong lớp. Gọi một số bạn lên trình bày bài cá nhân của mình và chia sẻ cảm nhận về tác phẩm của các bạn trong lớp. Dựa trên hệ thống câu hỏi gợi ý: + Cách thực hiện sản phẩm thế nào? + Em đánh giá như thế nào về sản phẩm của mình? + Cảm nhận về sản phẩm của bạn thế nào? + Chọn bức tranh em thích nhất và giải thích vì sao em thích? + Hãy chia sẻ thêm điều em muốn? ➔ GV nhận xét và chia sẻ cảm nhận.	HS lên thuyết trình về sản phẩm của mình, nêu cảm nhận về các sản phẩm của các bạn trong lớp.	 + Cách thực hiện sản phẩm thế nào? + Em đánh giá như thế nào về sản phẩm của mình? + Cảm nhận về sản phẩm của bạn thế nào? + Chọn bức tranh em thích nhất và giải thích vì sao em thích? + Hãy chia sẻ thêm điều em muốn? TRƯNG BÀY SẢN PHẨM VÀ CHIA SẺ
Hoạt động 5: Tổ chức hướng dẫn HS Ứng dụng Thời gian: 5 phút			

Ứng dụng	? Khuôn in có những ứng dụng gì trong cuộc sống hàng ngày mà em biết. Em có dự định gì qua bài học này? ? Qua bài học hôm nay, em có ý tưởng gì để đóng góp cho bài của mình sáng tạo hoàn thiện hơn? ➔ GV KL và giới thiệu một số ứng dụng hữu ích của những khuôn in trong đời sống.	HS trả lời theo hiểu biết và cảm nhận của mình	
Hoạt động 6: Củng cố bài học và hướng dẫn HS chuẩn bị bài tiếp theo (5 phút)			
Củng cố bài học	– GV nhắc lại các kiến thức chính của bài học và những điều cần ghi nhớ: + Chọn nội dung ý tưởng. + Lựa chọn vật liệu. + In sắp xếp hình.	HS chú ý	
Chuẩn bị bài học tiết sau	– GV giao nhiệm vụ học tập cho HS theo lớp, nhóm, tổ xem trước bài 4, SGK Mỹ thuật 6 và chuẩn bị các đồ dùng học tập như yêu cầu của bài.	HS chú ý chuẩn bị bài tiết sau	 CHUẨN BỊ BÀI HỌC TIẾT SAU: Sưu tầm hình ảnh tranh vẽ từ thời kỳ tiền sử và cổ đại

