BÀI 14: THIẾT KẾ THỜI GIAN BIỂU (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

– 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 Mĩ thuật để tạo sản phẩm.

3. Phẩm chất

– Có ý thức lên kế hoạch cho bản thân;

– Quý 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 số SPMT ứng dụng liên quan đến thời gian biểu để làm minh hoạ, 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: Quan sát

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 *Mĩ thuật 6*, trang 59, đó là cách điệu hoá từ chiếc đồng hồ, gắn liền với yếu tố thời gian.

c. Sản phẩm

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

– 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 hoạ 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).

2. Hoạt động 2: Thể hiện

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

SPMT thời gian biểu theo chất liệu tự chọn.

d. Tổ chức thực hiện

– Trước khi mỗi cá nhân/ nhóm thiết kế biểu tượng và trang trí một thời gian biểu hằng ngày, GV cho HS bàn bạc trong nhóm, trao đổi về ý tưởng và cách thức thực hiện.

Gợi ý:

– Về thời gian biểu: Thể hiện thời gian biểu cho một hoạt động hay cho một ngày/ tuần/ tháng,…

– Về ý tưởng xây dựng biểu tượng: Sử dụng hình nào có tính tượng trưng? Sử dụng dáng cách điệu nào? (nếu có).

– Về cách thể hiện: Lựa chọn hình thức thể hiện bằng chất liệu gì? Một chất liệu hay kết hợp nhiều chất liệu?

3. Hoạt động 3: Thảo luận

a. Mục tiêu

– Biết đặt câu hỏi, trả lời và hiểu được tính ứng dụng của thiết kế đồ hoạ 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 *Mĩ thuật 6*, trang 61.

– HS thảo luận theo sự hướng dẫn của GV.

KẾT NỐI TRI THỨC VỚI CUỘC SỐNG

c. Sản phẩm

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

– GV cho HS thảo luận trong nhóm về nội dung câu hỏi trong SGK *Mĩ thuật 6*, trang 61, và trình bày trước nhóm về các nội dung này.

+ Bạn đã sử dụng hình ảnh tiêu biểu nào để thiết kế biểu tượng?

+ Cách lựa chọn các hình ảnh này đã phù hợp chưa? Vì sao?

+ Bạn thích hình ảnh nào nhất trong SPMT đã hoàn thành? Vì sao?

– Trong hoạt động này, GV cần định hướng, gợi mở để HS nói lên được hiểu biết của mình về việc thực hiện sản phẩm, từ xây dựng ý tưởng về biểu tượng (từ một đồ vật em thích hay chỉ là một hình đơn giản) cũng như sử dụng tính cách điệu (dáng, động tác hay chỉ là một chỉ dẫn đơn giản). Đây là hình thức kiểm tra, củng cố kiến thức hiệu quả (đã sáng tạo

cần có ý tưởng và tìm cách thực hiện ý tưởng đó) tránh hiện tượng không chủ đích trong sáng tạo, thực hành SPMT.

4. Hoạt động 4: Vận dụng

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.

c. Sản phẩm

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

d. Tổ chức thực hiện

– Căn cứ theo thời gian hoàn thành ba hoạt động trên mà GV cho HS thực hiện hoạt động này ở trên lớp hay giao về nhà.

– GV lưu ý HS:

+ Ở mức bắt buộc: HS có thể sử dụng biểu tượng đã tạo hình ở hoạt động Thể hiện để trang trí.

+ Ở mức khuyến khích: HS có thể sử dụng thêm các hình ảnh khác hỗ trợ trang trí sản phẩm thêm sinh động.

+ Ở mức tuỳ ý: HS có thể thiết kế một biểu tượng khác phù hợp với sản phẩm cần trang trí.

– GV cho HS tìm hiểu về việc khai thác hình ảnh từ cuộc sống trong sáng tạo mĩ thuật ở phần *Em có biết* trong SGK *Mĩ thuật 6*, trang 61.

VỚI CUỘC SỐNG