

BÀI 6: THIẾT KẾ ĐỒ CHƠI (2 tiết)

I MỤC TIÊU

1. Kiến thức

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

2. Năng lực

- Xác định được mục đích sử dụng của sản phẩm đồ chơi;
- Biết 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

- Có ý thức khai thác những vật liệu có sẵn hoặc tái chế để làm sản phẩm đồ chơi, qua đó có trách nhiệm 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 các-tông,...

III TIẾN TRÌNH DẠY HỌC

1. Hoạt động 1: Quan sát

a. Mục tiêu

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

b. Nội dung

- GV hướng dẫn HS quan sát 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 mĩ thuật ứng dụng.

c. Sản phẩm

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

d. Tổ chức thực hiện

- GV có thể sử dụng hình ảnh minh họa ở SGK *Mĩ thuật 6*, trang 27, hoặc những đồ chơi HS có trang trí bằng các hình ảnh về hoạt động trong trường học để HS quan sát, tìm hiểu về thiết kế đồ chơi. GV hướng dẫn HS tìm hiểu nguyên lý 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 mĩ thuật ứng dụng, củng cố kiến thức đã học về thể loại mĩ thuật ở chủ đề 1.

2. Hoạt động 2: Thể hiện

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

- 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

- GV tổ chức cho HS quan sát hình minh họa trong SGK *Mĩ thuật 6*, trang 28, và tìm hiểu về các bước thực hiện đồ chơi đá bóng.

- GV gợi ý để HS tìm hiểu về sản phẩm đồ chơi trong hình minh họa và trả lời các câu hỏi sau trong SGK *Mĩ thuật 6*, trang 28:

- + *Em sẽ thiết kế loại đồ chơi nào?*
- + *Em sử dụng chất liệu gì để thực hiện sản phẩm?*

Ngoài ra, GV có thể gợi ý HS trả lời câu hỏi: *Em có nhận xét như thế nào về cách thiết kế, tạo dáng, màu sắc được sử dụng ở sản phẩm đồ chơi đá bóng?*

- Khi HS trả lời câu hỏi, GV ghi lên bảng, các HS khác bổ sung cho đầy đủ. GV nhận xét, chốt các kiến thức cần thiết về các bước thực hiện một SPMT ứng dụng.

- GV tiếp tục tổ chức cho HS quan sát, tìm hiểu hai SPMT trong SGK *Mĩ thuật 6*, trang 29 qua một số gợi ý:

- + *Hai sản phẩm Chơi cầu lông và Chơi bóng rổ có cách thiết kế khác nhau như thế nào? Không gian trong sản phẩm Chơi cầu lông được bạn Lê Mỹ Hằng tạo ra bằng cách gì?*
- + *Vật liệu được các bạn sử dụng là gì?*
- + *Màu sắc sân bóng rổ được bạn Võ Ngọc Huy sử dụng theo nguyên lí cân bằng hay tương phản?*

- HS phát biểu xong, GV cho HS thực hiện ngay phần thực hành của mình.

- GV quan sát, hướng dẫn cho HS thể hiện thiết kế và trang trí một món đồ chơi thực hiện chủ đề *Hoạt động trong trường học* từ vật liệu có sẵn.

Lưu ý:

- HS có thể chọn hình thức sáng tạo yêu thích.
- Khi HS thực hiện sản phẩm, GV đứng bao quát và có gợi ý, hướng dẫn nhóm HS còn lúng túng trong việc tìm ý tưởng hay cách thể hiện, nhưng không làm thay hay sửa trực tiếp lên sản phẩm của HS.

- Sau khi các nhóm hoàn thành SPMT, GV tổ chức cho các nhóm HS trình bày, giới thiệu về cách sắp xếp các nhân vật và hoạt động trong sản phẩm chung của nhóm. Qua đó, HS có thể vận dụng những kiến thức đã được học về yếu tố, nguyên lí tạo hình vào phân tích, giới thiệu SPMT.

3. Hoạt động 3: Thảo luận

a. Mục tiêu

- 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.

- Thảo luận được theo những câu hỏi trong SGK *Mĩ thuật* 6, trang 30.

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 30.

- HS thảo luận theo sự hướng dẫn của GV.

c. Sản phẩm

- Nhận thức của HS về những đồ vật, chất liệu bạn đã sử dụng để thiết kế đồ chơi.
- Trưng bày được SPMT đã thể hiện.

d. Tổ chức thực hiện

- 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.

+ *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 lý.

+ *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.

+ *Loại trò chơi nào phù hợp với đồ chơi của bạn?* Câu hỏi này giúp HS liên tưởng đến việc tổ chức thực hiện vui chơi phù hợp với đồ chơi đã thiết kế.

+ *Hãy chia sẻ, trao đổi các sản phẩm của các thành viên theo nhóm.*

- GV có thể tổ chức cho HS trình bày những ý kiến thảo luận của nhóm mình.

- 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.

4. Hoạt động 4: Vận dụng

a. Mục tiêu

Vận dụng những kiến thức đã học về thiết kế sản phẩm đồ chơi để 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

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

- GV hướng dẫn HS quan sát hai sản phẩm đồ chơi được giới thiệu trong SGK *Mĩ thuật* 6, trang 30.

- HS trao đổi về hình thức làm mới đồ chơi yêu thích hoặc sắp xếp sáng tạo ra sản phẩm chung trong hình minh họa.

- Sau khi HS quan sát và tìm hiểu về hai sản phẩm minh họa, căn cứ vào bài thực hành của HS, GV đưa ra những gợi ý phân nhóm để HS sắp xếp bài thực hành theo nhóm với những tiêu chí:

+ 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.

- 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,...

Lưu ý:

- Khi sắp xếp, HS có thể sử dụng thêm các yếu tố màu sắc, chữ viết hoặc các đồ trang trí phù hợp để làm đẹp và hoàn thiện sản phẩm của mình.

- 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.

- Hoạt động Vận dụng này giúp HS hiểu rõ hơn cách thể hiện ở mỗi sản phẩm đồ chơi theo hình thức tạo hình 2D hoặc 3D đồng thời phát huy tính sáng tạo của HS.

- Trên cơ sở những món đồ chơi HS đã thiết kế, GV lựa chọn một số đồ chơi đẹp, cùng chủ đề và có thể tổ chức một trò chơi chung tạo hứng thú, động lực trong học tập cho HS.

- Cuối giờ học, 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 mĩ 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.