

## PHỤ LỤC 2: TỔ CHỨC TRÒ CHƠI TRONG DẠY HỌC

Một số trò chơi theo chủ đề có thể tham khảo trong dạy học như sau:

| Chủ đề | Tên chủ đề                            | Trò chơi   | Lồng ghép trong hoạt động |
|--------|---------------------------------------|--|---------------------------|
| 1      | Chủ đề 1.<br>Mĩ thuật trong cuộc sống | <p>Tranh và tượng</p> <p>Mục đích: HS tìm và nhận biết được tranh và tượng trong clip giới thiệu khoảng 30 giây.</p> <p>Cách chơi: GV chuẩn bị một clip gồm có tranh, tượng và phù điêu.</p> <p>Cách tiến hành: GV cho hai nhóm lên chơi, mỗi nhóm 3 – 4 HS. Sau khi xem clip, nhóm nào xác định được nhiều tranh, tượng đúng hơn thì thắng. GV và HS còn lại nhận xét, tuyên dương đội chơi biết lựa chọn đúng. GV có thể lồng ghép việc giải thích thể nào là tranh và tượng.</p>  | Phần đầu của tiết học     |
| 2      | Chủ đề 2.<br>Sự thú vị của nét        | <p>Trò chơi 1:</p> <p>Nét thanh – nét đậm</p> <p>Mục đích: HS biết cách thể hiện nét theo các cỡ khác nhau, bước đầu làm quen đến việc sử dụng nét trong thực hành, sáng tạo.</p> <p>Cách chơi: Chia nhóm thực hiện theo chất liệu (màu sáp, giấy màu, đất nặn, sợi len,...) và các thành viên làm chung, trong đó phân công:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Ai làm nét đậm;</li> <li>– Ai làm nét thanh.</li> </ul> <p>Cách tiến hành: Mỗi nhóm (theo dây bàn/ theo cách kê bàn) thực hiện trên một tờ giấy A4 hoặc A3. GV quan sát, nhận xét, tuyên dương cá nhân/ nhóm tích cực tham gia bài thực hành. Qua đó, GV có thể lồng ghép việc giải thích về việc thể hiện nét ở nhiều chất liệu, tương quan giữa to – nhỏ (thanh – đậm) trong một bài thực hành.</p> | Quan sát                  |

|   |   |   |           |
|---|---|---|-----------|
|   |   | <p>Trò chơi 2:<br/>Chấm ở đâu?<br/>Mục đích: HS nhận biết được cách sắp xếp nét theo hình thức lặp lại.<br/>Cách chơi: GV chuẩn bị một số bài trang trí theo nguyên lí lặp lại và nguyên lí xen kẽ (không lặp lại).<br/>Cách tiến hành: Mỗi nhóm cử HS lên lựa chọn các bài thực hành có yếu tố lặp lại.<br/>GV và HS còn lại nhận xét, tuyên dương cá nhân/nhóm nào lựa chọn đúng. Qua đó, GV có thể lồng ghép việc giải thích về hình thức sắp xếp yếu tố nét theo nguyên lí lặp lại.</p>   | Thảo luận |
| 3 | Chủ đề 3.<br>Sự kết hợp của các hình cơ bản | <p>Hình gì – vật gì?<br/>Mục đích: HS quen với việc liên tưởng sự kết hợp từ hình cơ bản đến một vật trong cuộc sống.<br/>Cách chơi: GV chuẩn bị các hình cơ bản (que sắt uốn, hình bìa,...). GV kết hợp hai hình cơ bản với nhau và hỏi HS liên tưởng đến vật gì.<br/>Cách tiến hành: GV cho hai HS hay hai nhóm lên và liên tưởng vật từ sự kết hợp của:<br/>– Hình tam giác với hình tròn;<br/>– Hình tròn với hình chữ nhật;<br/>– Hình chữ nhật với hình tam giác.<br/>Nhóm nào liên tưởng đến nhiều hình hơn và hợp lí thì thắng. GV và HS còn lại nhận xét, tuyên dương cá nhân/nhóm có sự liên tưởng phù hợp đúng. Qua đó, GV đưa câu lệnh: Hãy liên tưởng một đồ vật có hình tương ứng với một hình cơ bản mà em thích, để nối tiếp với phần Thể hiện.</p> | Quan sát  |

|   |   |   |          |
|---|---|---|----------|
| 4 | <p>Chủ đề 4.<br/>Những mảng màu yêu thích</p>   | <p>Màu đậm – màu nhạt<br/>Mục đích: HS quen với việc xác định màu đậm, màu nhạt trong tác phẩm/ SPMT.<br/>Cách chơi: GV chuẩn bị ảnh một số tác phẩm/ SPMT có màu đậm, màu nhạt rõ ràng. HS lựa chọn màu đậm, màu nhạt và giải thích. Cá nhân/ nhóm nào lựa chọn đúng thì thắng.<br/>Cách tiến hành: GV cho hai HS hay hai nhóm lựa chọn từ một số ảnh tác phẩm/ SPMT do GV chuẩn bị. GV và HS còn lại nhận xét, tuyên dương cá nhân/ nhóm sắp xếp đúng. Qua đó, GV giải thích thêm việc sử dụng màu đậm, màu nhạt trong thực hành, sáng tạo đem đến hiệu quả sinh động, hấp dẫn hơn là việc sử dụng màu đều, không có điểm nhấn.</p> | Quan sát |
| 5 | <p>Chủ đề 5.<br/>Sự kết hợp thú vị của khối</p> | <p>Hợp tác vui vẻ<br/>Mục đích: Rèn cho HS làm việc nhóm, kết hợp các khối trong thực hành, sáng tạo SPMT.<br/>Cách chơi: Trong khoảng thời gian nhất định, GV phân công HS trong mỗi nhóm thực hiện một nhiệm vụ:<br/>+ HS tạo một khối mình yêu thích;<br/>+ HS trang trí khối đã được tạo ra;<br/>+ HS sắp xếp các khối thành một sản phẩm;<br/>+ HS trao đổi và thống nhất đặt tên cho sản phẩm chung.<br/>Cách tiến hành: Mỗi HS thực hiện công việc của mình và ghép lại thành sản phẩm chung. GV nhận xét, tuyên dương cá nhân/ nhóm sử dụng các khối để tạo hình sản phẩm hiệu quả.</p>                                       | Vận dụng |

|   |  |   |          |
|---|--|---|----------|
| 6 | Chủ đề 6.<br>Sắc màu<br>thiên<br>nhiên | <p>Màu gì – màu gì?</p> <p>Mục đích: HS quen với sự đa dạng và kết hợp về màu sắc trong thiên nhiên.</p> <p>Cách chơi: GV chuẩn bị clip khoảng 15 giây về cảnh đẹp và chiếu cho HS xem. Sau đó mời HS mô tả trong phần GV vừa trình chiếu có những mảng màu gì.</p> <p>Cách tiến hành: GV mời HS gọi tên những mảng màu có trong clip. Khi HS gọi tên, GV đặt câu hỏi: Xung quanh những mảng màu này có màu gì?</p> <p>Qua đó, GV đưa câu lệnh để nối tiếp với hoạt động Thể hiện.</p>  | Quan sát |
| 7 | Chủ đề 7.<br>Gương<br>mặt thân<br>quen | <p>Gương mặt có gì?</p> <p>Mục đích: HS quen với các bộ phận trên gương mặt.</p> <p>Cách chơi: GV chuẩn bị các hình bìa thể hiện các bộ phận trên gương mặt, trong đó có các kích cỡ khác nhau (to – vừa – nhỏ), mỗi kích cỡ có hai hình. HS lên ghép hình bộ phận vào khuôn mặt trên bảng.</p> <p>Cách tiến hành: GV mời hai nhóm HS lên và sắp xếp các bộ phận vào một khuôn mặt vẽ phần trên bảng.</p> <p>Nhóm nào ghép các bộ phận trên khuôn mặt hài hoà sẽ thắng. Qua đó, GV đưa câu lệnh để nối tiếp với hoạt động Thể hiện.</p> | Quan sát |

|   |                               |   |           |
|---|-------------------------------|---|-----------|
| 8 | Chủ đề 8.<br>Bữa cơm gia đình | <p>Bữa cơm có gì?</p> <p>Mục đích: HS quen với việc xác định, liên tưởng và thể hiện về một bữa cơm.</p> <p>Cách chơi: GV chuẩn bị hình một số hình bìa thể hiện các bữa cơm gồm các món ăn khác nhau (khoảng 20 hình). HS sắp xếp món ăn để tạo nên một bữa cơm yêu thích.</p> <p>Cách tiến hành: GV cho hai HS hay hai nhóm lên sắp xếp các hình thành một bữa cơm. GV và HS còn lại nhận xét, tuyên dương cá nhân/ nhóm các nhóm tham gia. Qua đó, GV đưa ra gợi ý về không gian, vị trí của bữa cơm trong gia đình của mỗi HS.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Ăn trên bàn hay dưới chiếu;</li> <li>– Ăn ở phòng ăn hay ở bếp;</li> <li>– Ăn trong nhà hay dưới hiên nhà.</li> </ul>     | Quan sát  |
| 9 | Chủ đề 9.<br>Thầy cô của em   | <p>Trang phục của thầy cô</p> <p>Mục đích: HS quen với việc sắp xếp trang phục của thầy, cô cho phù hợp.</p> <p>Cách chơi: GV chuẩn bị ảnh chụp:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– 5 bộ trang phục nữ: váy, áo dài, đồng phục nhà trường (thường ngày, thể dục).</li> <li>– 5 bộ trang phục nam: áo sơ mi, áo vest, đồng phục nhà trường (thường ngày, thể dục).</li> </ul> <p>Cách tiến hành: Hai HS hay hai nhóm lên lựa chọn trang phục vào cột trang phục thầy giáo – trang phục cô giáo. Nhóm nào lựa chọn sớm – đúng nhất sẽ thắng. GV và HS còn lại nhận xét, tuyên dương cá nhân/ nhóm các nhóm tham gia và đưa ra gợi ý: có nhiều trang phục để thể hiện về thầy cô trong chủ đề.</p> | Thảo luận |

|    |   |  |          |
|----|---|--|----------|
| 10 | Chủ đề 10.<br>Đồ chơi từ<br>tạo hình<br>con vật | <p>Con gì – con gì?</p> <p>Mục đích: HS quen với việc xác định tạo hình của con vật trong đồ chơi.</p> <p>Cách chơi: GV chuẩn bị clip một số ảnh đồ chơi có hình con vật khoảng 15 giây. HS xem clip và xác định đồ chơi nào có con vật gì.</p> <p>Cách tiến hành: GV cho hai HS hay hai nhóm lên xem clip và xác định con vật. Cá nhân/nhóm nào xác định được nhiều là thắng. GV và HS còn lại nhận xét, tuyên dương cá nhân/nhóm các nhóm tham gia. Qua đó, GV đưa ra gợi ý về tạo hình con vật trong đồ chơi: có thể chỉ là đầu, mặt; có thể chỉ là một bộ phận đầu và thân; có thể là toàn bộ con vật; đều phải thể hiện được yếu tố để nhận diện con vật.</p> | Quan sát |
|----|---|--|----------|

KẾT NỐI TRI THỨC  
VỚI CUỘC SỐNG