

BỘ GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO
NHÀ XUẤT BẢN GIÁO DỤC VIỆT NAM



ĐOÀN THỊ MỸ HƯƠNG – ĐINH GIA LÊ
PHẠM DUY ANH – PHẠM THỊ CHỈNH – VŨ THỊ THANH HƯƠNG
NGUYỄN THỊ MAY – PHẠM MINH PHONG – ĐOÀN DŨNG SĨ

TÀI LIỆU TẬP HUẤN GIÁO VIÊN
môn
MĨ THUẬT

6
LỚP

Bộ sách: Kết nối tri thức với cuộc sống

NHÀ XUẤT BẢN GIÁO DỤC VIỆT NAM

QUY ƯỚC VIẾT TẮT DÙNG TRONG SÁCH

CBQLGD: cán bộ quản lý giáo dục

CNTT: công nghệ thông tin

GD&ĐT: Giáo dục và Đào tạo

GV: giáo viên

GVCC: giáo viên cốt cán

HS: học sinh

NXB GDVN: Nhà xuất bản Giáo dục Việt Nam

SGK: sách giáo khoa

SGV: sách giáo viên





MỤC LỤC

Trang

Phần một. HƯỚNG DẪN CHUNG..... 5

1. GIỚI THIỆU SÁCH GIÁO KHOA MÔN MĨ THUẬT LỚP 6 5

- | | |
|--|---|
| 1.1. Quan điểm biên soạn sách giáo khoa môn Mĩ thuật ở cấp Trung học cơ sở
nói chung và lớp 6 nói riêng | 5 |
| 1.2. Những điểm mới của sách giáo khoa môn Mĩ thuật lớp 6 | 7 |

2. CẤU TRÚC SÁCH VÀ CẤU TRÚC BÀI HỌC TRONG

SÁCH GIÁO KHOA MÔN MĨ THUẬT LỚP 6 10

- | | |
|--|----|
| 2.1. Cấu trúc sách giáo khoa | 10 |
| 2.2. Cấu trúc chủ đề/ bài học | 12 |
| 2.2.1. Cấu trúc chủ đề | 12 |
| 2.2.2. Cấu trúc bài học | 13 |
| 2.2.3. Dạng bài thuộc nhóm bài mĩ thuật tạo hình | 14 |
| 2.2.4. Dạng bài thuộc nhóm bài mĩ thuật ứng dụng | 15 |

3. PHƯƠNG PHÁP DẠY HỌC MÔN MĨ THUẬT LỚP 6..... 15

- | | |
|---|----|
| 3.1 Những yêu cầu cơ bản về phương pháp dạy học | 15 |
| 3.2. Hướng dẫn và gợi ý phương pháp, hình thức tổ chức dạy học | 17 |
| 3.2.1. Phương pháp dạy học | 17 |
| 3.2.2. Một số phương pháp dạy học trong môn Mĩ thuật
bộ sách Kết nối tri thức với cuộc sống..... | 18 |
| 3.2.3. Hình thức tổ chức dạy học | 20 |
| 3.2.4. Kỹ thuật dạy học | 21 |

4. HƯỚNG DẪN KIỂM TRA, ĐÁNH GIÁ KẾT QUẢ HỌC TẬP

MÔN MĨ THUẬT LỚP 6 22

- | | |
|---|----|
| 4.1. Kiểm tra, đánh giá năng lực, phẩm chất | 22 |
| 4.2. Một số gợi ý về hình thức và phương pháp kiểm tra, đánh giá năng lực | 24 |

5. HƯỚNG DẪN SỬ DỤNG NGUỒN TÀI NGUYÊN SÁCH VÀ CÁC HỌC LIỆU

ĐIỆN TỬ CỦA NHÀ XUẤT BẢN GIÁO DỤC VIỆT NAM 26

5.1. Cam kết hỗ trợ giáo viên, cán bộ quản lí trong việc sử dụng nguồn tài nguyên sách và học liệu điện tử	26
5.2. Hướng dẫn khai thác và sử dụng nguồn tài nguyên trong dạy học	27
5.2.1. Giới thiệu về Hành trang số	28
5.2.2. Giới thiệu về Tập huấn	28
5.2.3. Giới thiệu về nguồn tài nguyên học liệu điện tử	29
5.2.4. Hướng dẫn sử dụng nguồn tài nguyên học liệu điện tử trong các hoạt động dạy học	30

Phần hai. GỢI Ý, HƯỚNG DẪN TỔ CHỨC DẠY HỌC

MỘT SỐ DẠNG BÀI 32

1. HƯỚNG DẪN DẠY HỌC DẠNG BÀI MĨ THUẬT TẠO HÌNH

TRONG SÁCH GIÁO KHOA MÔN MĨ THUẬT LỚP 6 32

1.1. Kế hoạch bài dạy	32
1.2. Phân tích tình huống sư phạm và hướng giải quyết	33

2. HƯỚNG DẪN DẠY HỌC DẠNG BÀI MĨ THUẬT ỨNG DỤNG

TRONG SÁCH GIÁO KHOA MÔN MĨ THUẬT LỚP 6 35

2.1. Kế hoạch bài dạy	35
2.2. Phân tích tình huống sư phạm và hướng giải quyết	35

Phần ba. CÁC NỘI DUNG KHÁC 37

1. HƯỚNG DẪN SỬ DỤNG SÁCH GIÁO VIÊN MÔN MĨ THUẬT LỚP 6 37

1.1. Kết cấu sách giáo viên	37
1.2. Sử dụng sách giáo viên hiệu quả	38

2. GIỚI THIỆU VÀ HƯỚNG DẪN SỬ DỤNG SÁCH BỔ TRỢ, SÁCH THAM KHẢO

MÔN MĨ THUẬT LỚP 6 40

2.1. Bài tập Mĩ thuật 6	40
2.2. Thực hành Mĩ thuật 6	41
2.3. Lí luận và phương pháp dạy học mĩ thuật phổ thông theo định hướng phát triển năng lực	41



1 GIỚI THIỆU SÁCH GIÁO KHOA MÔN MĨ THUẬT LỚP 6

1.1. Quan điểm biên soạn sách giáo khoa môn Mĩ thuật ở cấp Trung học cơ sở nói chung và lớp 6 nói riêng

SGK *Mĩ thuật 6* bộ sách Kết nối tri thức với cuộc sống được biên soạn đáp ứng các yêu cầu chung đối với SGK mới:

- Tuân thủ định hướng đổi mới giáo dục phổ thông với trọng tâm là chuyển nền giáo dục từ chú trọng truyền thụ kiến thức sang giúp HS hình thành, phát triển toàn diện phẩm chất và năng lực.
- Bám sát các tiêu chuẩn SGK mới theo Thông tư số 33/2017 của Bộ GD&ĐT ban hành ngày 22 tháng 12 năm 2017.

Trong SGK *Mĩ thuật 6*, nội dung các chủ đề được biên soạn cụ thể hoá nội dung, yêu cầu cần đạt trong Chương trình môn học, cũng như thể hiện việc gắn kết tri thức với thực tiễn của cuộc sống, góp phần trả lời xác đáng cho câu hỏi: Học mĩ thuật để làm gì? Với cách tiếp cận này, nhóm tác giả thể hiện quan điểm đổi mới SGK theo mô hình phát triển phẩm chất và năng lực của người học. Theo đó, kiến thức trong SGK không chỉ cần biết và ghi nhớ, mà phải là “chất liệu” quan trọng nhằm đến mục tiêu của giáo dục là giúp HS hiểu và vận dụng để hình thành, phát triển các phẩm chất và năng lực mà các em cần có trong cuộc sống hiện tại và tương lai. Theo cách tiếp cận đó, kiến thức được đưa vào sách bảo đảm:

- 1) Phù hợp với đặc điểm tâm sinh lí và trải nghiệm của người học;
- 2) Phản ánh những vấn đề của cuộc sống, trong đó chú ý cập nhật những thành tựu của khoa học và công nghệ, phù hợp nền tảng văn hoá và thực tiễn Việt Nam;
- 3) Giúp người học vận dụng để giải quyết những vấn đề của cuộc sống từ các cấp độ và phương diện khác nhau: cá nhân và xã hội, tinh thần (đạo đức, giá trị nhân văn) và vật chất (kỹ năng, nghề nghiệp).

Các yêu cầu này vừa liên quan đến việc lựa chọn, sắp xếp nội dung giáo dục nói chung và các kiến thức nói riêng, vừa liên quan đến phương pháp tổ chức hoạt động trên cơ sở nội dung giáo dục đã được lựa chọn. Theo đó, các nội dung giáo dục được chọn lọc theo hướng tinh giản ở mức hợp lý, được sắp xếp theo hướng tăng cường sự kết nối giữa các lớp, các cấp học trong một môn học và hoạt động giáo dục cũng như sự tích hợp giữa các môn học và hoạt động giáo dục trong cùng một lớp, một cấp học. Các nội dung giáo dục phân hoá cho những đối tượng HS khác nhau cũng được chú trọng.

Đặc biệt, hỗ trợ GV đổi mới hiệu quả phương pháp tổ chức các hoạt động giáo dục là một ưu tiên hàng đầu của bộ sách. Các bài học trong SGK *Mĩ thuật* 6 đều được thiết kế gồm hệ thống các hoạt động; có tỉ lệ liên quan đến lĩnh vực mĩ thuật tạo hình (50%), mĩ thuật ứng dụng (40%) và kiểm tra, đánh giá (10%) theo đúng yêu cầu trong Chương trình môn học. Cách xây dựng này thông qua các hoạt động đa dạng, có tác dụng kích thích tính tích cực và chủ động của người học, giúp HS hình thành, phát triển các phẩm chất và năng lực phù hợp với đặc điểm, ưu thế của môn Mĩ thuật ở giai đoạn giáo dục cơ bản. Ngoài ra, sách cũng có những gợi ý cụ thể cho việc đánh giá kết quả học tập của HS phù hợp với định hướng đổi mới đánh giá của Chương trình giáo dục phổ thông năm 2018.

Để đạt được mục tiêu đề ra, SGK môn Mĩ thuật ở cấp THCS nói chung và ở lớp 6 nói riêng được biên soạn theo một số nguyên tắc:

Thứ nhất, nội dung biên soạn trong sách phải có tính giáo dục, là ngữ liệu cần thiết, chuẩn mực giúp cho GV và HS tổ chức hiệu quả hoạt động dạy – học trong nhà trường, theo đúng mục tiêu của mỗi bài. Những nội dung này phải đảm bảo các yếu tố như: vùng/ miền; bình đẳng giới/ nghề nghiệp, có tính hấp dẫn theo đặc thù của môn học.

Thứ hai, SGK môn Mĩ thuật phải là công cụ giúp HS và GV cụ thể hoá được nội dung, yêu cầu cần đạt quy định trong Chương trình Giáo dục phổ thông môn Mĩ thuật. Qua đó, hình thành nên những kiến thức, kỹ năng liên quan đến các lĩnh vực mĩ thuật tạo hình (Hội họa, Đồ họa tranh in, Điêu khắc, Lý luận và lịch sử mĩ thuật); mĩ thuật ứng dụng (Thiết kế đồ họa, Thiết kế công nghiệp, Thiết kế thời trang).

Thứ ba, SGK môn Mĩ thuật được biên soạn đáp ứng tính mở trong Chương trình môn học. Tính mở được hiểu là GV phải dạy hết chương trình đã được quy định, nội dung



đã được biên soạn trong SGK nhưng được lựa chọn những phương pháp, cách thức triển khai bài dạy phù hợp với điều kiện thực tế của nhà trường và đặc thù của HS ở địa phương. Điều này đòi hỏi GV phải suy nghĩ, vận dụng khéo léo những tri thức chuyên ngành sao cho phù hợp với đặc điểm tâm sinh lí của mỗi cá nhân HS. Nói cách khác, GV chỉ theo những nguyên tắc, quy trình đã được thiết kế trong SGK, còn những chi tiết thì có quyền thay đổi sao cho phù hợp với hoàn cảnh, miễn sao đảm bảo được đúng mục tiêu cần đạt của bài học.

Như vậy, bằng việc bám sát định hướng chung của Chương trình Giáo dục phổ thông môn Mĩ thuật, SGK Mĩ thuật được biên soạn có những quan điểm cụ thể như sau:

- Các nội dung giáo dục trong mỗi bài được thực hiện dưới dạng các hoạt động theo một cấu trúc xác định. Những câu lệnh được sử dụng thể hiện yêu cầu mà HS cần phải thực hiện. Theo cách này, SGK Mĩ thuật có thể dùng để HS tự học, để cha mẹ hỗ trợ con em học tập, và để GV tổ chức hoạt động dạy học.
- Các kĩ năng của môn học Mĩ thuật ở cấp Trung học cơ sở nói chung và lớp 6 nói riêng như tạo hình 2D, 3D, trang trí, thảo luận, vận dụng làm đẹp trong cuộc sống,... được dạy học tích hợp trong một chủ đề (ở 2 dạng bài cơ bản), theo trình tự những gì quan sát được từ cuộc sống xung quanh sẽ làm cơ sở cho khả năng tái hiện lại bằng các hình thức tạo hình như vẽ, nặn, xé, dán, uốn,...; những sản phẩm mĩ thuật được tạo ra sẽ làm cơ sở cho hoạt động trao đổi, thảo luận; những kiến thức, kĩ năng được học sẽ được vận dụng làm đẹp đồ vật trong cuộc sống.
- Việc thiết kế nội dung mỗi bài trong thời lượng 2 tiết bảo đảm đủ thời gian cho HS thực hiện sản phẩm mĩ thuật theo yêu cầu. Điều này nhằm khơi gợi hứng thú tìm tòi, khám phá cũng như bồi dưỡng khả năng tưởng tượng, sáng tạo của HS. Bên cạnh đó, sách chú trọng khai thác hiệu quả những giá trị nghệ thuật tạo hình từ di sản văn hoá nghệ thuật truyền thống để HS có thể hiểu hơn về bản sắc văn hoá nghệ thuật của dân tộc mình, cũng như trong di sản mĩ thuật thế giới cùng thời kì.

1.2. Những điểm mới của sách giáo khoa môn Mĩ thuật lớp 6

SGK môn học Mĩ thuật ở cấp Trung học cơ sở được biên soạn trên nền tảng kiến thức, kĩ năng đã học ở cấp Tiểu học, góp phần giúp HS phát triển các phẩm chất yêu nước, nhân ái, chăm chỉ, trung thực, trách nhiệm; có hiểu biết về các mối quan hệ giữa mĩ

thuật với đời sống, nuôi dưỡng cảm xúc thẩm mĩ, tình yêu nghệ thuật; có ý thức định hướng nghề nghiệp sau khi kết thúc cấp học. Điểm mới của SGK môn Mĩ thuật ở cấp học này thể hiện mục tiêu cụ thể:

- Tiếp tục hình thành, phát triển năng lực mĩ thuật dựa trên nền tảng kiến thức, kĩ năng mĩ thuật ở cấp Tiểu học, thông qua các hoạt động trải nghiệm;
- Có ý thức kế thừa, phát huy các giá trị văn hoá, nghệ thuật truyền thống dân tộc, tiếp cận giá trị thẩm mĩ của thời đại, làm nền tảng cho việc phát triển các phẩm chất yêu nước, nhân ái, chăm chỉ, trung thực, trách nhiệm;
- Có hiểu biết tổng quát về ngành nghề liên quan đến mĩ thuật (nghệ thuật thị giác) và khả năng định hướng được nghề nghiệp cho bản thân;
- Trải nghiệm và khám phá mĩ thuật thông qua nhiều hình thức hoạt động, góp phần hình thành, phát triển các phẩm chất yêu nước, nhân ái, chăm chỉ, trung thực, trách nhiệm và các năng lực tự chủ, tự học, năng lực giao tiếp và hợp tác, năng lực giải quyết vấn đề và sáng tạo.

Để thực hiện được mục tiêu này, SGK *Mĩ thuật* 6 đã có sự đổi mới trong biên soạn, thể hiện ở:

- Nội dung: Bám sát định hướng về chủ đề trong Chương trình Giáo dục phổ thông môn Mĩ thuật lớp 6, đó là: Văn hoá; Xã hội; Nghệ thuật tiền sử và cổ đại Việt Nam, thế giới. Trong đó, SGK môn Mĩ thuật 6 đã chú trọng khai thác những giá trị tạo hình của mĩ thuật truyền thống, cũng như xây dựng các tuyến chủ đề mà qua đó giúp HS khai thác chất liệu từ cuộc sống trong tìm ý tưởng, sáng tạo. Trong mỗi chủ đề, tên chủ đề được xác định là cái cớ nhằm giúp HS triển khai thành 2 mạch kiến thức, kĩ năng liên quan đến lĩnh vực mĩ thuật tạo hình, mĩ thuật ứng dụng. Điều này giúp cho HS từng bước hình thành tư duy tạo hình linh hoạt, cùng một chủ đề những có thể triển khai ở 2 lĩnh vực khác nhau. Cách xây dựng mạch kiến thức theo tính mở này được thể hiện như GV hoàn toàn có thể sử dụng tranh, ảnh, sản phẩm mĩ thuật mở rộng hay bổ sung ở các chủ đề cho phù hợp với đặc thù của địa phương, cũng như khai thác vốn kinh nghiệm của HS trong dạy học, trên cơ sở bám sát vào mục tiêu của chủ đề, giúp cho kiến thức, kĩ năng ở mỗi bài học thực sự đi vào cuộc sống theo đúng các bước: Biết – Hiểu – Vận dụng.
- Phương pháp: Việc xây dựng nội dung có tính mở đã giúp cho GV chủ động vận dụng, linh hoạt trong sử dụng phương pháp dạy học phù hợp với đối tượng HS ở



cơ sở giáo dục, cũng như trong điều kiện nhà trường ở mỗi địa phương. Trong SGK môn Mĩ thuật lớp 6, tính mở về phương pháp giúp cho GV vận dụng một cách có hiệu quả các phương pháp dạy học hiện có theo quan điểm dạy học tích cực, kết hợp với các phương pháp mới cho phù hợp với nội dung, hướng tới mục tiêu đa dạng trong cách giải quyết vấn đề mà mỗi chủ đề đặt ra. Rõ ràng, trong dạy học theo Chương trình giáo dục phổ thông năm 2018, GV được thực sự trao quyền chủ động, linh hoạt trong dạy học và điều này mới giúp các thầy cô có thể sáng tạo trong dạy học.

- Kiểm tra, đánh giá: Đây cũng là một điểm mới trong SGK Mĩ thuật cấp Trung học cơ sở nói chung và lớp 6 nói riêng bởi:
 - + Việc kiểm tra, đánh giá đáp ứng được yêu cầu, hướng dẫn trong Thông tư 58/2011/TT-BGDĐT ban hành Quy chế đánh giá, xếp loại HS Trung học cơ sở và HS Trung học phổ thông ngày 12 tháng 12 năm 2011 của Bộ GD&ĐT, và Thông tư 26/2020/TT-BGDĐT về việc sửa đổi, bổ sung một số điều của Quy chế đánh giá, xếp loại HS Trung học cơ sở và HS Trung học phổ thông ban hành kèm theo Thông tư 58/2011/TT-BGDĐT ngày 12 tháng 12 năm 2011 của Bộ trưởng GD&ĐT.
 - + Việc phân định mức độ đánh giá trong SGK môn Mĩ thuật lớp 6 cũng đáp ứng theo đặc điểm riêng của môn học và lĩnh vực giáo dục nghệ thuật. Đó là đáp ứng được mức độ: đại trà, phân hoá và hướng đến HS có năng khiếu, cũng như HS khuyết tật học tập theo phương thức giáo dục hoà nhập. Điều này phù hợp với đối tượng hướng đến của giáo dục mĩ thuật phổ thông dành cho mọi người chứ không nhắm đến đối tượng chuyên biệt nào.
- Trình bày: SGK môn Mĩ thuật lớp 6 sử dụng những hình ảnh minh họa có tính đại diện vùng, miền; hình sản phẩm mĩ thuật minh họa có tính định hướng giáo dục, thẩm mĩ, gắn với mục tiêu của bài học. Đây là những ngữ liệu cần thiết giúp GV, HS tổ chức bài dạy được hiệu quả. Thiết kế sách hiện đại, việc sắp xếp nội dung hình và chữ tính đến khả năng tri nhận thuận tiện của người học. Việc sử dụng các biểu tượng thay thế cho mỗi hoạt động cốt lõi (Quan sát – Thể hiện – Thảo luận – Vận dụng) tạo nên hệ thống tín hiệu xuyên suốt trong giai đoạn giáo dục cơ bản, giúp cho HS thuận tiện khi sử dụng sách.



Học sinh trong giờ học môn Mĩ thuật, trường THCS Cẩm Văn, Hải Dương

2 CẤU TRÚC SÁCH VÀ CẤU TRÚC BÀI HỌC TRONG SÁCH GIÁO KHOA MÔN MĨ THUẬT LỚP 6

2.1. Cấu trúc sách giáo khoa

HƯỚNG DẪN SỬ DỤNG SÁCH

Mỗi bài học trong sách giáo khoa *Mĩ thuật 6* được tổ chức thành bốn hoạt động, cụ thể như sau:



QUAN SÁT: Hoạt động này giúp học sinh có nhận thức ban đầu về yêu cầu cần đạt của bài học.



THỰC HIỆN: Học sinh thực hiện hoạt động này để hình thành kiến thức, kỹ năng liên quan đến bài học.



THẢO LUẬN: Thông qua hoạt động này, học sinh củng cố lại nội dung, yêu cầu cần đạt được của bài học.



VĂN DỤNG: Học sinh sử dụng những kiến thức, kỹ năng trong bài học để giải quyết những vấn đề của cuộc sống liên quan đến môn học.

Những hướng dẫn kỹ thuật, cách làm sản phẩm mỹ thuật trong sách có tính gợi ý, nhằm giúp các em thuận tiện hơn trong việc thực hành.

Hãy bảo quản, giữ gìn sách giáo khoa để dành tặng các em học sinh sau!

Ngoài Hướng dẫn sử dụng sách, Mục lục, Một số thuật ngữ dùng trong sách SGK *Mĩ thuật 6* có 8 chủ đề.

Hướng dẫn sử dụng sách: Phần này giúp GV, HS nhận biết các kí hiệu thể hiện cấu trúc của mỗi bài, cũng như các hoạt động đặc trưng phù hợp với khả năng linh hôi của HS. Hệ thống kí hiệu này thống nhất trong cả giai đoạn giáo dục cơ bản, từ cấp Tiểu học cho đến cấp Trung học cơ sở.

Mục lục: SGK *Mĩ thuật 6* đảm bảo yếu tố thiết kế của cuốn SGK hiện đại với việc đặt trang Mục lục ở vị trí đầu sách. Mục lục giúp HS xác định được nội dung toàn cuốn sách, thuận tiện cho việc tra cứu, giúp các em dễ dàng tìm được các chủ đề và bài học một cách nhanh chóng.

- Lời nói đầu: Phần này khái lược nội dung và mục tiêu cuốn sách, giúp GV và HS có định hướng ban đầu trước khi tiếp cận và sử dụng.
- Mục lục: Thể hiện tên 8 chủ đề và các bài học. Phần này giúp GV và HS có hệ thống được toàn bộ nội dung trong Chương trình môn học Mĩ thuật lớp 6, ở những bài liên quan đến lĩnh vực mĩ thuật tạo hình và mĩ thuật ứng dụng.
- Nội dung chính: Sách được biên soạn gồm 8 chủ đề và 16 bài. Mỗi bài có thời lượng 2 tiết, trong đó:
 - + Cung cấp, chỉ dẫn cho HS những kiến thức, kĩ năng liên quan đến từng nội dung/lĩnh vực của môn học thông qua kênh chữ và hình;
 - + Đưa ra những bước gợi ý thực hiện sản phẩm mĩ thuật thông qua hình ảnh trực quan, thuận tiện cho GV, HS phân tích tình huống sự phạm để qua đó đưa ra cách giải quyết, từ đó hình thành những kĩ năng liên quan đến nội dung bài học.
 - + Định hướng việc phân tích tác phẩm, thông tin tìm hiểu về tác giả thông qua một số nội dung chú thích cho từng mục hình có liên quan;
 - + Cung cấp thêm thông tin có tính mở rộng, giúp cho HS yêu thích, quan tâm đến môn học có khả năng hình thành năng lực tự học, tự nghiên cứu,...
 - + Hệ thống các câu hỏi nhằm kích thích sự tìm tòi, thúc đẩy khả năng sáng tạo và củng cố kiến thức trong từng bài học. Cùng với đó, một số câu hỏi có tính vận dụng kiến thức đã học để thường thức mĩ thuật hay sáng tạo, xử lí các vấn đề có liên quan đến nội dung bài học.

CHỦ ĐỀ 5

TRÒ CHƠI DÂN GIAN

Bài 9: Sáng tạo mĩ thuật với trò chơi dân gian

Yêu cầu cần đạt:

- Biết cách khai thác hình ảnh từ trò chơi dân gian trong thực hành, sáng tạo sản phẩm mĩ thuật;
- Biết sử dụng chàm, nét, hìn, màu, khối thể hiện được hoạt động trong trò chơi dân gian;
- Cảnh thụ được vẻ đẹp của sản phẩm mĩ thuật thể hiện về trò chơi dân gian.

Một số phác thảo đáng người tham gia trò chơi dân gian

Hãy tập chép dáng người trong trò chơi dân gian qua quan sát thực tế, ảnh chụp,...

Em đã biết những trò chơi dân gian nào?

Các bước thực hiện một bức tranh có hình ảnh về trò chơi dân gian

Tạo hình một sản phẩm mĩ thuật về chủ đề Trò chơi dân gian theo hình thức tranh vẽ hoặc tranh in

EM CÓ BIẾT:

Tùy chọn hình ảnh có từ thời xa xưa và được truyền lại đến ngày nay. Đây là chủ đề được thể hiện trong nhiều dòng tranh dân gian, giúp bảo tồn, phát huy những giá trị nghệ thuật qua nhiều thế hệ.

Một số thuật ngữ dùng trong sách: Thống nhất nội hàm, giới thuyết phạm vi khái niệm sử dụng trong sách phù hợp với đối tượng sử dụng sách là HS lớp 6.

MỘT SỐ THUẬT NGỮ DÙNG TRONG SÁCH		
Thuật ngữ		Trang
C Công năng sử dụng	Thể hiện chức năng của sản phẩm theo nhu cầu của người sử dụng.	53
G Giá trị thẩm mĩ	Thể hiện việc đánh giá cái đẹp của đối tượng theo ý chí chủ quan và khách quan, từ những phương diện khác nhau.	53
M Mĩ thuật tạo hình	Là những hình thức sáng tạo được biểu hiện bằng đường nét, màu sắc, hình khối,... nhằm truyền đạt những tình cảm, cảm xúc. Trong giai đoạn giáo dục cơ bản, mĩ thuật tạo hình được biết đến với các thể loại: Hội họa, Đồ họa tranh in, Điêu khắc.	5
Mĩ thuật ứng dụng	Là những hoạt động sử dụng các yếu tố mĩ thuật trong thiết kế, tạo dáng sản phẩm,... đưa vào ứng dụng trong cuộc sống thường ngày. Trong giai đoạn giáo dục cơ bản, mĩ thuật ứng dụng được biết đến với các thể loại: Thiết kế công nghiệp, Thiết kế thời trang, Thiết kế đồ họa.	6
Mô phỏng	Thực hiện một mẫu vật đã có bằng hình thức khác.	28
N Nguyên lý cân bằng	Là sự sắp xếp hợp lý các đối tượng tạo cảm giác cân đối, hài hòa.	41
Nguyên lý tương phản	Là sự sắp xếp có tính đối lập của các đối tượng liên quan khác nhau ở cạnh nhau.	16
Nhận diện	Quan sát bằng mắt để nhận ra đặc điểm của đối tượng.	53

68

2.2. Cấu trúc chủ đề/ bài học

2.2.1. Cấu trúc chủ đề

SGK môn Mĩ thuật lớp 6 gồm 8 chủ đề, mỗi chủ đề có 4 tiết. Ngoài chủ đề 1: *Xây dựng ý tưởng trong sáng tác mĩ thuật* thuộc lĩnh vực mĩ thuật tạo hình, mỗi chủ đề còn lại gồm 2 bài, gồm 2 lĩnh vực mĩ thuật tạo hình và mĩ thuật ứng dụng. Như vậy, việc phân bổ nội dung đảm bảo được tỉ lệ 50 % dành cho mĩ thuật tạo hình, 40 % dành cho mĩ thuật ứng dụng (tương đương với 32 tiết) và 10 % dành cho kiểm tra, đánh giá (tương đương 3 tiết).

a) Các dạng bài trong sách

Như vậy, về cơ bản, các chủ đề được thiết kế gồm hai dạng bài chính:

- Bài về lĩnh vực mĩ thuật tạo hình: Trong đó hướng dẫn HS sử dụng yếu tố và nguyên lí tạo hình để thể hiện về chủ đề, theo các hình thức thể hiện khác nhau, phù hợp với năng lực riêng của mỗi HS và mục tiêu của mỗi bài học như tạo hình ở sản phẩm mĩ thuật 2D, 3D.



- Bài về lĩnh vực mĩ thuật ứng dụng: Trong đó hướng dẫn HS vận dụng các yếu tố, nguyên lí tạo hình để thiết kế, tạo dáng những sản phẩm mĩ thuật gắn với cuộc sống ở các thể loại: Thiết kế đồ họa; Thiết kế công nghiệp; Thiết kế thời trang, cụ thể ở lớp 6 là các sản phẩm như: quà lưu niệm, đồ chơi, thiệp chúc mừng, lịch treo tường, thời gian biểu, thời trang áo dài,...

MỤC LỤC		
Chủ đề	NỘI DUNG	Trang
1	Xây dựng ý tưởng trong sáng tác mĩ thuật Bài 1: Một số thể loại mĩ thuật Bài 2: Xây dựng ý tưởng trong sáng tác theo chủ đề	5 5 9
2	Ngôi nhà yêu thương Bài 3: Tạo hình ngôi nhà Bài 4: Thiết kế quà lưu niệm	12 12 18
3	Hoạt động trong trường học Bài 5: Tạo hình hoạt động trong nhà trường Bài 6: Thiết kế đồ chơi	22 22 27
4	Mĩ thuật thời kì tiền sử Bài 7: Mĩ thuật thế giới thời kì tiền sử Bài 8: Mĩ thuật Việt Nam thời kì tiền sử	31 31 36
5	Trò chơi dân gian Bài 9: Sáng tạo mĩ thuật với trò chơi dân gian Bài 10: Thiết kế thiệp chúc mừng	39 39 42
6	Sắc màu lễ hội Bài 11: Hoà sắc trong tranh chủ đề lễ hội Bài 12: Màu sắc lễ hội trong thiết kế lịch treo tường	46 46 51
7	Cuộc sống thường ngày Bài 13: Sáng tạo mĩ thuật với hình ảnh trong cuộc sống Bài 14: Thiết kế thời gian biểu	55 55 59
8	Mĩ thuật thời kì cổ đại Bài 15: Mĩ thuật thế giới thời kì cổ đại Bài 16: Mĩ thuật Việt Nam thời kì cổ đại	62 62 65
*	Một số thuật ngữ dùng trong sách	68

2.2.2. Cấu trúc bài học

Cấu trúc mỗi bài học trong chủ đề được thể hiện ở bốn mục lớn: Quan sát – Thể hiện – Thảo luận – Vận dụng. Logic của 4 mục này được diễn giải như sau:

Quan sát: Giúp HS tri nhận đối tượng thẩm mĩ theo hướng dẫn của GV. Phần này giúp HS làm quen và tiếp cận ban đầu với bài học.

Thể hiện: Giúp HS thể hiện đối tượng theo sự hiểu biết của cá nhân HS. Phần này giúp HS hình thành kiến thức, kĩ năng mới gắn với bài học.

Hai hoạt động này bước đầu chuyển hóa tri thức vào bên trong trí não HS.

Thảo luận: Giúp HS luyện tập, củng cố lại nội dung, mục tiêu cần đạt được của bài học.

Vận dụng: Giúp HS sử dụng những kiến thức, kĩ năng trong bài học để giải quyết những vấn đề của cuộc sống liên quan đến môn học.

Hai hoạt động này giúp chuyển hóa tri thức từ trí não bên trong HS ra hoạt động bên ngoài.

Tính hệ thống này còn giúp GV (thậm chí là nhà quản lí giáo dục) kiểm soát được quá trình linh hồn, để có thể hỗ trợ kịp thời của HS. Cụ thể là:

Đối với GV, nếu HS không thể hiện được đối tượng thẩm mĩ của bài học (mục 2) thì hoạt động ở mục 1 (quan sát, phân tích) làm chưa tốt. Nếu HS khi thực hiện mục 3 không tốt thì hoạt động ở mục 1, 2 chưa kĩ. Nếu HS thực hiện hoạt động ở mục 4 khó khăn chứng tỏ hoạt động ở mục 1, 2, 3 chưa hiểu đúng, đủ. Điều này giúp GV có giúp đỡ, can thiệp kịp thời tuỳ vào mỗi HS.

Đối với nhà quản lí giáo dục, khi dự giờ chỉ cần quan sát hoạt động học tập của HS ở từng mục có thể biết GV dạy đã đúng và HS có thực sự hiểu và học được không.

2.2.3. Dạng bài thuộc nhóm bài mĩ thuật tạo hình

Các bài dạng này gồm: bài 1, 2, 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15. Ở dạng bài này, HS sử dụng những yếu tố và nguyên lí tạo hình, là mục đích cần linh hồn ở cấp Trung học cơ sở, trở thành phương tiện để thể hiện những ý tưởng, sáng tạo trong sáng tác mĩ thuật theo chủ đề. Phần tham khảo ở dạng bài này là những gợi ý về cách thể hiện, kĩ thuật mà không phải là khuôn mẫu để HS thực hiện theo bởi đối với một chủ đề hay chất liệu sẽ có nhiều cách thể hiện khác nhau. Theo đó, căn cứ vào khả năng của mỗi HS tổ chức phân tích, thị phạm để HS có hiểu biết cơ bản về quá trình thực hiện sản phẩm, từ đơn giản đến phức tạp, từ khái quát đến chi tiết,...

Bài 2: Xây dựng ý tưởng trong sáng tác theo chủ đề

Yêu cầu cần đạt

- Xác định được nội dung của chủ đề;
- Biết khai thác hình ảnh trong thiên nhiên, cuộc sống để thể hiện về chủ đề;
- Bước đầu phân tích được yếu tố đường nét, màu sắc để thể hiện ý tưởng trong sản phẩm mĩ thuật của cá nhân, nhóm.

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

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

Cánh đồng lúa Lũng Cao, tỉnh Thanh Hoá
Nguồn: Nguyễn Anh Tuấn

Thị trấn Sapa, tỉnh Sơn La
Nguồn: Nguyễn Đăng Việt

Đi chợ trên sông, tỉnh 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 mĩ thuật. Chính những hình ảnh của cuộc sống và tự nhiên đã tạo nên cảm hứng để thể hiện chủ đề mĩ thuật với những hình ảnh, màu sắc tươi mới theo ý thích của mình.

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

Phạm Hoàng Văn (Hà Nội), Tháp Rùa, sản phẩm mĩ thuật da chất liệu

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

Nghề làm đũa
Nguồn: Nguyễn Đức Toàn

Ngô Tám (Sơn La), Làm đũa, sản phẩm mĩ thuật từ giấy mì

Chủ 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...

Theo em, cách xây dựng ý tưởng nào trong sáng tác theo chủ đề phù hợp với mình?

Sơ đồ quá trình xây dựng ý tưởng để thực hiện sản phẩm mĩ thuật

```
graph TD; A[CHỦ ĐỀ SỰ ĐIỆN] --> B[XÂY DỰNG Ý TƯỞNG]; B --> C[TẠO CHỌN MÀU CHO HÌNH CHÍNH, CÁC CHI TIẾT VÀ NÉN (Nếu là sản phẩm mĩ thuật 2D)]; C --> D[PHÁO HÌNH MĨ HỌA: HÌNH CHÍNH, VẼ ĐỒNG HỒ, HÌNH PHÙ VẤN TÍM MUỐN THỂ HIỆN]; D --> E[HÒA THIỆN SẢN PHẨM MĨ HỌAT]
```

14

BỘ SÁCH: KẾT NỐI TRÍ THỨC VỚI CUỘC SỐNG

2.2.4. Dạng bài thuộc nhóm bài mĩ thuật ứng dụng

Các bài dạng này gồm: bài 4, 6, 8, 10, 12, 14, 16. Dạng bài này, HS gắn kết kiến thức, kĩ năng trong môn học với cuộc sống. Điều này là cần thiết bởi chỉ khi những kiến thức được học trong môn Mĩ thuật trở nên có ích, trực tiếp giúp các em chủ động thực hiện tạo thành sản phẩm làm đẹp cho cuộc sống, hữu ích với bản thân và những người xung quanh thì môn học mới thực sự có ý nghĩa và luôn tạo được sự hứng khởi của mỗi HS.

Bài 6: Thiết kế đồ chơi

Yêu cầu cần đạt

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



Một số sản phẩm thiết kế đồ chơi



Ngô Tường Văn (Nghệ An), Đèn kéo quân, sản phẩm mĩ thuật đa chất liệu



Nguyễn Phi Hiệp (Bắc Ninh), Đèn ống sao, sản phẩm mĩ thuật đa chất liệu

EM CÓ BIẾT:

Thiết kế đồ chơi thuộc lĩnh vực mĩ thuật ứng dụng, trọng đeo 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.



Các bước thực hiện đồ chơi đá bóng



1. Trổ hộp giấy thành hình đồ chơi đá bóng và cài que gỗ.

2. Trang trí đồ chơi mĩ phẩm sơn bóng.

3. Trang trí hình hai cầu thủ lên tấm bìa.



4. Gắn hình cầu thủ vào que gỗ và hoàn thiện sản phẩm.



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

3 PHƯƠNG PHÁP DẠY HỌC MÔN MĨ THUẬT LỚP 6

3.1. Những yêu cầu cơ bản về phương pháp dạy học

Căn cứ theo nội dung dạy học đã được xác lập theo Chương trình giáo dục phổ thông môn Mĩ thuật, phương pháp dạy học mĩ thuật cần có sự thay đổi cho phù hợp với chương trình mới. Bởi mục đích của giáo dục chính là tạo nên năng lực của HS, thông qua từng môn học, ở môn Mĩ thuật là năng lực mĩ thuật, một biểu hiện của năng lực thẩm mĩ. Phương pháp dạy học mĩ thuật theo hướng tích hợp hướng đến việc hình thành, phát triển được các kĩ năng sau:

Một là, HS được trải nghiệm và trình bày hiểu biết của mình thông qua tác phẩm, sản phẩm mĩ thuật.

Hai là, HS chủ động tạo ra những sản phẩm mĩ thuật, cũng như hình thành thái độ hợp tác và chia sẻ kinh nghiệm với các thành viên trong nhóm.

Ba là, HS biết cách biểu đạt ý kiến, ấn tượng và cảm giác của bản thân trước một sản phẩm mĩ thuật, một tác phẩm mĩ thuật.

Bốn là, HS hiểu, phân tích và diễn giải các yếu tố cấu thành của mĩ thuật theo các mức độ khác nhau.

Chính những kĩ năng này là điều cần và đủ để hình thành năng lực thẩm mĩ cho HS, thể hiện ở các phương diện sau: Một là, nhận biết cái đẹp. HS nhận biết được cái đẹp/cái xấu trong tự nhiên, đời sống xã hội và nghệ thuật; có cảm xúc và biết bày tỏ cảm xúc trước cái đẹp và cái chưa đẹp trong cuộc sống xung quanh. Hai là, phân tích, đánh giá cái đẹp. HS mô tả được cái đẹp, biết so sánh, nhận xét về biểu hiện bên ngoài của cái đẹp, cái chưa đẹp với mức độ đơn giản. Ba là, tạo ra cái đẹp. HS biết mô phỏng, tái hiện được vẻ đẹp quen thuộc bằng hình thức, công cụ, phương tiện, ngôn ngữ biểu đạt,... phù hợp, ở mức độ đơn giản; có ý tưởng sử dụng kết quả học tập/ sáng tạo thẩm mĩ để làm tăng thêm vẻ đẹp cho cuộc sống hằng ngày của bản thân.

Phương pháp và hình thức tổ chức dạy học, nhấn mạnh việc sử dụng đa dạng chất liệu, vật liệu sưu tầm trong thực hành, sáng tạo; chú trọng việc tích hợp và lồng ghép hoạt động thảo luận với thực hành. Theo đó, HS vừa là người sáng tạo nghệ thuật, vừa là người thưởng thức nghệ thuật. Cụ thể:

- Phương pháp giáo dục phải phát huy tính tích cực, tự giác, chủ động sáng tạo của người học. Cần tích hợp, lồng ghép lí thuyết, thực hành và thảo luận nghệ thuật; chú trọng tổ chức, định hướng các hoạt động học tập, thực hành, sáng tạo thông qua trải nghiệm đa giác quan, đa dạng không gian và hình thức hoạt động học tập.
- Kích thích trí tưởng tượng, tư duy hình ảnh thẩm mĩ, huy động kiến thức, kinh nghiệm của HS; kết hợp liên hệ, kiến thức, kĩ năng của môn Mĩ thuật với kiến thức, kĩ năng của các môn học, hoạt động giáo dục khác và những vấn đề gắn với thực tiễn (ở địa phương, trong cuộc sống,...) một cách phù hợp, thiết thực, tạo cơ hội để HS được vận dụng kiến thức, kĩ năng cũng như đưa các sản phẩm sáng tạo vào đời sống.
- Phát triển khả năng giải quyết vấn đề, tư duy độc lập, phân tích, phản biện thẩm mĩ; tăng cường vận dụng các chất liệu, vật liệu sẵn có ở địa phương, vật liệu sưu tầm, tái sử dụng; phối hợp sử dụng các công cụ, phương tiện học tập với việc khai thác, sử dụng thiết bị công nghệ, nguồn Internet một cách phù hợp trong tiến trình dạy học, giáo dục.

Dạy học mĩ thuật hướng tới mục tiêu lấy HS làm trung tâm, kích thích sự tương tác, tư duy sáng tạo và phát triển nhận thức, phát triển năng lực và phẩm chất cho HS một cách toàn diện nhằm giúp các em có thể hình thành và phát triển các năng lực cốt lõi:



Sáng tạo mĩ thuật để qua đó biểu đạt bản thân: suy nghĩ, tình cảm, mong muốn,...; Hiểu, cảm nhận và phản ánh được nội dung của sản phẩm/ tác phẩm mĩ thuật bằng cách giới thiệu, phân tích, đánh giá; Giao tiếp/ trao đổi, tiếp nhận ý tưởng và ý nghĩa thông qua sản phẩm/ tác phẩm mĩ thuật.

3.2. Hướng dẫn và gợi ý phương pháp, hình thức, tổ chức dạy học

3.2.1. Phương pháp dạy học

Trong dạy học mĩ thuật, GV sử dụng các phương pháp dạy học một cách đa dạng, linh hoạt, sát thực tế nhà trường, địa phương và đối tượng HS để thực hiện được mục tiêu, nội dung của chương trình môn học. Những phương pháp/ kĩ thuật dạy học mang tính đặc thù bộ môn được chú trọng và tăng cường áp dụng trong quá trình dạy học. Những phương pháp dạy học có tính chung nhất như:

- + Phương pháp trực quan (quan sát bài vẽ, tranh ảnh minh họa, mẫu);
- + Phương pháp vấn đáp, gợi mở (gợi mở ý tưởng...);
- + Phương pháp hợp tác nhóm,....

Việc vận dụng các phương pháp dạy học trong quá trình dạy học phụ thuộc vào nội dung bài học và đồ dùng dạy học hướng đến việc HS thông qua các hoạt động để lĩnh hội và hình thành kiến thức, kĩ năng theo yêu cầu cần đạt của chủ đề/ bài học.

Bên cạnh đó, một số phương pháp dạy học đặc thù như dạy học theo phân môn trước đây (phương pháp dạy học vẽ theo mẫu; phương pháp dạy học vẽ tranh; phương pháp dạy học trang trí; phương pháp dạy học thường thức mĩ thuật) được áp dụng linh hoạt phù hợp với một số bài có tính tương ứng, cũng như những phương pháp dạy học khác có thể áp dụng như:

- + Phương pháp hình học: Đi từ chỗ đơn giản đến phức tạp. Quy các sự vật bên ngoài về các hình kí hiệu,...
- + Phương pháp mô phỏng: Quan sát trực tiếp mẫu và thể hiện lại bằng các yếu tố tạo hình theo các mức độ.
- + Phương pháp dạy học tích hợp: Kết hợp có hệ thống kiến thức, kĩ năng trên cơ sở nội dung theo hướng liên môn, xuyên môn theo phương thức lồng ghép như: an toàn giao thông, bảo vệ môi trường,...
- + Phương pháp dạy học theo chủ đề: Phù hợp với hình thức biên soạn một chủ đề/ bài học có kết hợp nhiều yếu tố của môn học và HS có nhiều cơ hội làm việc theo nhóm để giải quyết những vấn đề có giá trị vì nó kết nối với thực tế và rèn luyện được nhiều kĩ năng hoạt động và kĩ năng sống.

- + Phương pháp dạy học khám phá: GV hiểu biết về nhu cầu, nguyện vọng, hứng thú, năng lực,... của HS trong lớp, cũng như nắm bắt được hoàn cảnh, điều kiện, môi trường học,... trong quá trình dạy học nhằm phát huy khả năng, cũng như sự hứng thú khác nhau của HS đối với môn học liên quan đến lĩnh vực giáo dục nghệ thuật.
- Các kĩ thuật/ biện pháp dạy học “Phòng tranh”; “Khăn trải bàn”, “Bể cá”,...

Những phương pháp dạy học và kĩ thuật dạy học trên đang được sử dụng rộng rãi và cần kết hợp một cách hợp lí tuỳ theo tình huống dạy học cụ thể để phát triển năng lực thông qua những hoạt động học tập mang tính đặc thù môn học, khuyến khích tính tích cực, tinh thần hợp tác của HS dựa trên mục tiêu cuối cùng là HS tạo ra được những sản phẩm tạo hình đa dạng, sáng tạo.

3.2.2. Một số phương pháp dạy học trong môn Mĩ thuật bộ sách Kết nối tri thức với cuộc sống

Để đạt được những năng lực mĩ thuật trong môn học, cũng như phù hợp theo tính mở trong Chương trình môn học, GV vận dụng một cách có hiệu quả các phương pháp dạy học hiện có theo quan điểm dạy học tích cực, kết hợp với các phương pháp mới cho phù hợp với nội dung, hướng tới mục tiêu đa dạng trong cách giải quyết vấn đề mà mỗi chủ đề đặt ra. Như vậy, theo Chương trình giáo dục phổ thông năm 2018, GV được thực sự trao quyền chủ động, linh hoạt và điều này mới giúp các thầy cô có thể sáng tạo trong dạy học. Một số phương pháp và hình thức dạy học môn Mĩ thuật phù hợp với việc biên soạn theo chủ đề là:

- Dạy học tích hợp;
- Dạy học theo chủ đề;
- Dạy học khám phá;
- Dạy học thực hành, sáng tạo;
- Dạy học đa phương tiện;
- Cách tổ chức các hoạt động mĩ thuật.

Theo đó, phương pháp dạy học môn Mĩ thuật có hai vấn đề chính:

Một là, GV bằng các kĩ năng dạy học, nêu vấn đề và giúp HS phát hiện vấn đề qua những tình huống trong học tập và trong cuộc sống.

Hai là, với những vấn đề phát hiện được, HS có nhiều cách để giải quyết thông qua bài thực hành và mỗi cách giải quyết phản ánh nhận thức, kĩ năng của HS.

Việc GV giúp HS hình thành kĩ năng phát hiện vấn đề là cách thức giúp cho HS làm quen với kĩ năng tìm hiểu mối liên hệ, đặc trưng của sự vật, hiện tượng có vấn đề.



Đây là một khả năng có ý nghĩa rất quan trọng đối với HS trong môn Mĩ thuật, và phải rèn luyện một quá trình mới có thể hình thành được. Đặc trưng cơ bản của việc dạy HS phát hiện và giải quyết vấn đề là GV có thể đưa ra những “tình huống gợi vấn đề” để HS thảo luận, trao đổi và giải quyết. Khi đó, bài dạy không chỉ giúp HS có năng lực phát hiện kịp thời những vấn đề nảy sinh trong thực tiễn, mà bước quan trọng tiếp theo là giải quyết hợp lí những vấn đề được đặt ra. Với cách tiếp cận này, HS không phải gò cảm xúc của mình vào một khuôn mẫu nhất định, bởi mỗi cá nhân trong hoàn cảnh, điều kiện khác nhau thì có cảm xúc và những cách bộc lộ cảm xúc khác nhau. Điều này giúp hạn chế việc mặc định một mẫu số chung trong thể hiện cảm xúc, cũng như giúp HS thoải mái hơn trong các ý tưởng, sáng tạo riêng. Trong cách thực hành, HS có thể vẽ tranh hay dùng hình thức nặn, xé, dán, thậm chí HS có thể sử dụng kết hợp hình thức đắp nổi và tạo khối để thể hiện cảm xúc của mình. Rõ ràng, với cách thức này, HS có cơ hội phát triển khả năng tìm tòi, xem xét một vấn đề dưới nhiều góc độ khác nhau và điều này được thừa nhận trong lĩnh vực giáo dục nghệ thuật. Việc khuyến khích HS trong khi phát hiện và giải quyết vấn đề sẽ huy động được tri thức và khả năng cá nhân, khả năng hợp tác, trao đổi, thảo luận với bạn bè để tìm ra cách giải quyết vấn đề tốt nhất. Thông qua việc giải quyết vấn đề của bài học, HS được lĩnh hội tri thức, kĩ năng và phương pháp thực hiện, do đó việc dạy mĩ thuật không chỉ thuộc phạm trù phương pháp mà đã trở thành một mục đích dạy học, cụ thể hóa thành một mục tiêu là phát triển năng lực giải quyết vấn đề.

Những phương pháp này đòi hỏi GV phải đầu tư nhiều thời gian và công sức, phải có năng lực sư phạm tốt mới suy nghĩ để tạo ra được nhiều tình huống gợi vấn đề và hướng dẫn HS tìm tòi để phát hiện và giải quyết vấn đề. Hay có thể hiểu, GV dạy Mĩ thuật phải nắm vững các phương pháp, kĩ năng dạy mĩ thuật cơ bản để chủ động vận dụng một cách linh hoạt vào tiết dạy của mình, sao cho tri thức và kĩ năng mà HS lĩnh hội được sẽ giúp các em hình thành những năng lực thẩm mĩ, nâng cao tư duy trong lĩnh vực này. Một điều nữa cần đề cập đến là việc cho HS chủ động phát hiện và giải quyết vấn đề trong môn Mĩ thuật không chỉ giúp HS tích cực tham gia vào việc học, đạt kết quả cao mà điều quan trọng hơn là giúp HS hình thành kĩ năng phát hiện và giải quyết vấn đề. Để phương pháp này đạt được mục tiêu đề ra, GV cần tổ chức cho HS giải quyết, xử lí vấn đề theo hướng:

- Các nhóm HS có thể giải quyết cùng một vấn đề, tình huống hoặc các vấn đề, tình huống khác nhau, tùy theo mục đích của hoạt động.
- GV cần hướng dẫn HS xác định rõ vấn đề trước khi đi vào giải quyết.

Trong hoạt động nhóm, GV cần phân bổ thời gian cho nhóm thảo luận để liệt kê ra những cách thức có thể sử dụng để giải quyết vấn đề.

- GV cần tìm hiểu đúng mục đích, mục tiêu của bài dạy để có cách tạo tình huống, gợi vấn đề và tận dụng các cơ hội để tạo ra tình huống phù hợp, đồng thời tạo điều kiện để HS tự giải quyết vấn đề.

Có thể nhận định rằng, phương pháp dạy học môn Mĩ thuật hướng tới mục tiêu đa dạng trong cách giải quyết vấn đề có thể áp dụng trong các giai đoạn của quá trình dạy học mĩ thuật, từ những bài hình thành kiến thức, củng cố kiến thức đến các bài luyện kĩ năng, vận dụng kiến thức. Phương pháp này giúp HS phát huy khả năng sáng tạo, hình thành tư duy năng động, yêu thích môn học và làm quen với việc xây dựng nhiều giải pháp cho một tình huống, một vấn đề và điều này là cần thiết trong lĩnh vực giáo dục nghệ thuật.

3.2.3. Hình thức tổ chức dạy học

GV tổ chức các hoạt động của HS theo tiến trình đã được thiết kế trong SGK.

- Tổ chức HOẠT ĐỘNG QUAN SÁT: Hoạt động này nhằm giúp HS có nhận thức ban đầu về nội dung chủ đề thông qua các hình ảnh chân thực của sự vật, hiện tượng trong thiên nhiên, cuộc sống cũng như các tác phẩm/ sản phẩm mĩ thuật liên quan đến bài học theo logic: từ vật thật tồn tại xung quanh chúng ta đến vật thay thế (sử dụng yếu tố/ nguyên lí tạo hình để tái hiện vật thật thông qua tác phẩm/ sản phẩm mĩ thuật). Qua đó, giúp HS ý thức được tính đặc trưng của ngôn ngữ tạo hình trong môn học. Để hiệu quả, GV có thể tổ chức cho HS hoạt động theo các bước:
 - + HS tự tìm hiểu vấn đề trong tình huống. HS làm việc cá nhân, hoặc trao đổi theo cặp, nhóm, theo gợi ý của GV để khám phá, phát hiện và nhận ra cách thức giải quyết vấn đề.
 - + HS nói được những hiểu biết của mình về đối tượng và khái quát thành kiến thức mới.
- Tổ chức HOẠT ĐỘNG THỂ HIỆN: Qua tri nhận ban đầu ở hoạt động Quan sát, HS tìm hiểu các bước để thực hiện sản phẩm, từ đơn giản đến phức tạp, từ cái chung cho đến cái cụ thể để từ đó có được cách tiếp cận thực hiện sản phẩm mĩ thuật phù hợp với khả năng của bản thân. Để hiệu quả, GV đưa ra những câu hỏi gợi mở như: Làm cái gì? Sử dụng màu sắc nào? Vì sao? Như thế nào? Làm bằng cách nào?... từ đó giúp HS tìm hiểu và hình thành kiến thức mới. Điều này rất quan trọng bởi môn Mĩ thuật là môn học thực hành và chỉ thông qua hoạt động này mới giúp HS hình thành kiến thức mới một cách đầy đủ nhất.



- Tổ chức HOẠT ĐỘNG THẢO LUẬN: Vì hoạt động này có tính chất cung cấp, luyện tập kiến thức, kỹ năng đã hình thành ở hai hoạt động trên nên trong hoạt động này, HS và GV cần có sự tương tác chặt chẽ thông qua hình thức trao đổi trên hệ thống câu hỏi gợi ý trong SGK. GV đưa câu hỏi phát vấn để kiểm tra việc linh hoạt của HS có chắc chắn và đúng bản chất không.
- Tổ chức HOẠT ĐỘNG VẬN DỤNG: HS sử dụng kiến thức, kỹ năng đã có vào tình huống cụ thể nhằm giải quyết những vấn đề của cuộc sống như thường thức mĩ thuật, luận giải để hiểu rõ hơn về sự xuất hiện của mĩ thuật trong đời sống hằng ngày.
- Bên cạnh đó, việc tổ chức các trò chơi nhằm kích thích sự hứng thú, quan tâm đến môn học cũng rất cần thiết bởi trò chơi trong dạy học nói chung được hiểu là những hình thức tổ chức vào mục đích giáo dục, dạy học nhằm giúp HS phát triển trí tuệ và kỹ năng liên quan đến môn học. Thông qua hoạt động này, GV hướng dẫn và tạo cơ hội cho HS tìm kiếm và linh hoạt tri thức phù hợp với mục tiêu đề ra của chủ đề/ bài học.



Tổ chức trò chơi trong chủ đề: Trò chơi dân gian, SGK Mĩ thuật 6, dạy thực nghiệm tại trường THCS Phú Túc, Phú Xuyên, Hà Nội

3.2.4. Kỹ thuật dạy học

- Động não: Đây là kỹ thuật phát huy khả năng quan sát, tìm hiểu những điều mới mẻ về chủ đề của thành viên trong nhóm/ lớp. Kỹ thuật này thường được sử dụng

trong phần thảo luận, trao đổi nhóm thông qua việc GV đặt câu hỏi để các thành viên trong nhóm đưa ra ý kiến khác nhau. GV không đánh giá nội dung, ý kiến phát biểu của HS.

- Khăn trải bàn: Đây là kĩ thuật tổ chức hoạt động mang tính hợp tác giữa các thành viên trong nhóm nhằm thúc đẩy sự tích cực, trách nhiệm, sự tương tác của các cá nhân. Khi sử dụng kĩ thuật này, GV cho HS viết ý tưởng cần thể hiện về chủ đề ra cạnh của 1 tờ giấy A4, sau đó thảo luận và đi đến thống nhất chung. Kĩ thuật này thường được sử dụng đối với những bài thực hành nhóm.
- Phòng tranh: GV cho mỗi HS trong nhóm viết ý tưởng thể hiện chủ đề ra một mảnh giấy (cỡ A5) và đặt lên bàn, hoặc dán lên bảng. Các thành viên trong mỗi nhóm đọc hết và cùng trao đổi, có ý kiến bổ sung để tìm đến một phương án tối ưu, trước khi thực hiện. Các ý kiến đưa ra có thể liên quan đến chất liệu, hình thức thể hiện, ý tưởng,...
- Công đoạn: Trong những bài thực hành nhóm, GV hướng dẫn nhóm trưởng trao đổi và thống nhất thực hiện một sản phẩm. Sau đó, nhóm trưởng phân công mỗi thành viên thực hiện một nhiệm vụ khác nhau và ghép các sản phẩm cá nhân thành sản phẩm nhóm.
- Đặt câu hỏi: GV khi đặt câu hỏi cần lưu ý câu hỏi liên quan đến thực hiện mục tiêu của chủ đề, ngắn gọn để kích thích suy nghĩ của HS. Câu hỏi phù hợp với năng lực, vốn kinh nghiệm của HS đối với lĩnh vực cần hỏi và tránh dùng câu hỏi đa nghĩa, gây khó với HS.

4 HƯỚNG DẪN KIỂM TRA, ĐÁNH GIÁ KẾT QUẢ HỌC TẬP MÔN MĨ THUẬT LỚP 6

4.1. Kiểm tra, đánh giá năng lực, phẩm chất

Căn cứ theo Thông tư 58/2011/TT-BGDĐT ban hành Quy chế đánh giá, xếp loại HS Trung học cơ sở và HS Trung học phổ thông ngày 12 tháng 12 năm 2011 của Bộ Giáo dục và Đào tạo, và Thông tư 26/2020/TT-BGDĐT về việc sửa đổi, bổ sung một số điều của Quy chế đánh giá, xếp loại HS Trung học cơ sở và HS Trung học phổ thông ban hành kèm theo Thông tư 58/2011/TT-BGDĐT ngày 12 tháng 12 năm 2011 của Bộ trưởng Bộ GD&ĐT, đánh giá kết quả học tập môn Mĩ thuật như sau:

- Kiểm tra, đánh giá thường xuyên: Được thực hiện trong quá trình dạy học và giáo dục, nhằm kiểm tra, đánh giá quá trình và kết quả thực hiện các nhiệm vụ học tập,



rèn luyện của HS theo chương trình môn Mĩ thuật, quy định trong Chương trình giáo dục phổ thông 2018. Hình thức kiểm tra này thông qua hỏi – đáp, thuyết trình, sản phẩm học tập;

- Kiểm tra, đánh giá định kì: Được thực hiện sau mỗi giai đoạn giáo dục (gồm kiểm tra, đánh giá giữa kì và kiểm tra, đánh giá cuối kì, được thực hiện thông qua: bài kiểm tra, bài thực hành, dự án học tập.) nhằm đánh giá kết quả học tập, rèn luyện và mức độ hoàn thành nhiệm vụ học tập của HS theo chương trình môn Mĩ thuật, quy định trong Chương trình giáo dục phổ thông năm 2018.

Trong đánh giá, môn Mĩ thuật có 2 mức độ: Đạt yêu cầu và Chưa đạt yêu cầu. Cụ thể:

- Đạt yêu cầu (Đ): Nếu đảm bảo ít nhất một trong hai điều kiện sau:
 - + Thực hiện được cơ bản các yêu cầu chuẩn kiến thức, kĩ năng đối với nội dung trong bài kiểm tra;
 - + Có cố gắng, tích cực học tập và tiến bộ rõ rệt trong thực hiện các yêu cầu chuẩn kiến thức, kĩ năng đối với nội dung trong bài kiểm tra.
- Chưa đạt yêu cầu (CD): Các trường hợp còn lại.

Trong mức độ đạt yêu cầu, SGK *Mĩ thuật 6* được biên soạn đáp ứng ba trình độ:

- + **Bắt buộc:** Đây là bộ sườn của bài học, gồm những cái không thể không có và phải bảo đảm mọi HS bình thường đều có thể học và tiếp thu được.
- + **Khuyến khích:** Mức độ này dành cho HS muốn vươn lên và có thể vươn lên không quá khó. Kết quả của nó phải có tác dụng khuyến khích, tức là có cái gì đó lí thú.
- + **Tuỳ ý:** Trình độ này dành cho HS đã vượt qua hai mức trên một cách an toàn. Giới hạn này không phải là bắt buộc, GV vẫn để ngỏ khả năng và tùy theo trường hợp cụ thể để HS đạt tới

Trong quá trình đánh giá, GV cần nắm được mục tiêu, bản chất, mức độ cần đạt của mỗi chủ đề để có đánh giá phù hợp với từng đối tượng HS. Việc nhận xét bài thực hành của HS cũng cần lưu ý là nhìn nhận với sự nỗ lực của từng cá nhân, không so sánh với các thành viên trong lớp. Khi nhận xét, không quá chú trọng đến kết quả cuối cùng mà cần chú ý đến quá trình thực hiện bài thực hành, sự tiến bộ từ kĩ năng, thao tác đến tư duy thẩm mĩ.



**Chủ biên SGK Mĩ thuật 6 Phạm Thị Chính hướng dẫn
học sinh trường THCS Thanh Xuân Trung, Hà Nội cách tự đánh giá trong môn học**

4.2. Một số gợi ý về hình thức và phương pháp kiểm tra, đánh giá năng lực

Đánh giá năng lực của HS thông qua môn Mĩ thuật nhằm tạo ra sự thay đổi tích cực trong việc tổ chức hiệu quả bài dạy, cũng như phát huy được năng lực mĩ thuật của mỗi cá nhân,... Để đảm bảo được việc đánh giá phù hợp với đặc thù riêng của môn Mĩ thuật, liên quan nhiều đến cảm xúc, sự sáng tạo theo định hướng phát triển phẩm chất và năng lực, GV cần lưu ý một số nội dung đánh giá sau:

- *Năng lực quan sát và nhận thức thẩm mĩ*: Về cơ bản, trong SGK Mĩ thuật 6, năng lực này thường thể hiện ở hoạt động Quan sát. Theo đó, tuỳ vào từng bài, GV cho HS quan sát và tìm mối liên hệ giữa những hình ảnh từ cuộc sống với ngôn ngữ tạo hình đặc thù của môn học. Để kiểm tra, đánh giá dạng năng lực này, GV sử dụng câu hỏi trong sách hoặc mở rộng để xác định HS có thực sự hiểu về mục tiêu của hoạt động này đối với việc tìm ý tưởng và lựa chọn yếu tố tạo hình để thể hiện hay không?
- *Năng lực sáng tạo và ứng dụng thẩm mĩ*: Trong SGK Mĩ thuật 6, năng lực này được thể hiện ở hoạt động Thể hiện, giúp HS hình thành kiến thức, kĩ năng mới. GV có thể sử dụng những câu hỏi có tính phát vấn như: *Ý tưởng của em về chủ đề này là gì? Em sẽ sử dụng hình thức thể hiện nào? Yếu tố tạo hình (đường nét, hình, màu, khối)*

sẽ sử dụng để thể hiện sản phẩm này là gì? Chúng được sắp xếp thế nào?... Chính những câu hỏi có tính kiểm tra, đánh giá sẽ là những gợi ý giúp HS tự duy về đối tượng cần phản ánh, phù hợp với mục tiêu và khả năng nhận thức của bản thân. Việc HS trả lời những câu hỏi này trước và trong quá trình thực hành giúp GV xác định được kiến thức, kĩ năng HS linh hội được trong bài dạy có xác thực không hay chỉ là những suy nghĩ có tính ngẫu nhiên hay hoạt động học của HS không chắc chắn.

- *Năng lực phân tích và đánh giá thẩm mĩ*: Trong SGK Mĩ thuật 6, phần lớn năng lực này thể hiện ở hoạt động Thảo luận và Vận dụng, do đó, GV có thể sử dụng hệ thống các câu hỏi trong sách để kiểm tra, đánh giá. Có thể hiểu rằng khi HS biết và làm ra (ở hai hoạt động Quan sát – Thể hiện) thì việc chủ động làm ra sản phẩm mĩ thuật đó như thế nào và có sự hiểu biết cụ thể hay không thì thể hiện ở dạng năng lực này.

Như vậy, GV lưu ý mỗi hoạt động theo cấu trúc bài học có một dạng năng lực đặc trưng của môn học, những cũng có những dạng năng lực xuất hiện ở nhiều hoạt động. Cho nên, khi đánh giá năng lực đặc thù của Mĩ thuật, GV cần cân nhắc thông qua mục tiêu/ yêu cầu cần đạt ở từng hoạt động theo các mức độ và yếu tố phù hợp với đối tượng HS và điều kiện dạy học cụ thể để đảm bảo tính đại trà – phân hoá – nâng khiếu.



Cô giáo Nguyễn Thị Định, trường THCS Cẩm Văn, Hải Dương hướng dẫn hình thức tổ chức hoạt động nhóm trong môn Mĩ thuật

5 HƯỚNG DẪN SỬ DỤNG NGUỒN TÀI NGUYÊN SÁCH VÀ CÁC HỌC LIỆU ĐIỆN TỬ CỦA NHÀ XUẤT BẢN GIÁO DỤC VIỆT NAM

5.1. Cam kết hỗ trợ giáo viên, cán bộ quản lí trong việc sử dụng nguồn tài nguyên sách và học liệu điện tử

Trong bối cảnh việc ứng dụng CNTT trong giáo dục được Đảng và Nhà nước định hướng và chỉ đạo xuyên suốt tại Nghị quyết số 29-NQ/TW ngày 04 tháng 11 năm 2013 của Ban Chấp hành Trung ương 8 khoá XI, Nghị quyết số 44/NQ-CP ngày 09 tháng 6 năm 2014 của Chính phủ ban hành Chương trình hành động của Chính phủ thực hiện Nghị quyết số 29-NQ/TW, Quyết định số 117/QĐ-TTg ngày 25 tháng 01 năm 2017 phê duyệt Đề án “Tăng cường ứng dụng CNTT trong quản lí và hỗ trợ các hoạt động dạy – học, nghiên cứu khoa học góp phần nâng cao chất lượng giáo dục và đào tạo giai đoạn 2016 – 2020, định hướng đến năm 2025”, NXBGDVN đã khẩn trương triển khai việc ứng dụng CNTT trong công tác tập huấn GV sử dụng các bộ SGK của NXBGDVN, cũng như phát triển các công cụ và học liệu điện tử giúp khai thác tối ưu giá trị của các bộ SGK.

Cụ thể hơn, kể từ năm 2019, NXBGDVN giới thiệu hai nền tảng. Nền tảng sách điện tử – Hành trang số cho phép người dùng truy cập phiên bản số hoá của SGK mới và các học liệu điện tử bám sát Chương trình, SGK mới, qua đó giúp phong phú hoá tài liệu dạy và học, đồng thời khuyến khích người dùng ứng dụng các công cụ CNTT trong quá trình tiếp cận chương trình mới. Song hành cùng Hành trang số, nền tảng tập huấn GV trực tuyến – Tập huấn hỗ trợ GV toàn quốc trong việc tiếp cận các tài liệu tập huấn, bổ trợ và hướng dẫn giảng dạy Chương trình, SGK mới vào bất kì thời điểm nào trong năm học. Các tài liệu chính thống được NXBGDVN cung cấp xuyên suốt tới các cấp quản lí giáo dục và GV sử dụng bộ SGK.

NXBGDVN cam kết thực hiện việc hỗ trợ GV, CBQLGD trong việc sử dụng nguồn tài nguyên sách và học liệu điện tử sử dụng hai nền tảng Hành trang số và Tập huấn như sau:

*** Tiếp tục cập nhật nguồn tài nguyên sách đổi dào**

Trong năm 2021, NXBGDVN tiếp tục thường xuyên cập nhật thông tin, cung cấp kho tài nguyên bao gồm: học liệu điện tử hỗ trợ việc dạy và học, công cụ hỗ trợ giảng dạy và tự luyện tập, tài liệu tập huấn GV,... xuyên suốt trong năm. Tiến độ cập nhật kho



tài nguyên sẽ đồng hành với tiến trình thay SGK theo Chương trình Giáo dục phổ thông năm 2018. Dự kiến khối lượng học liệu điện tử được đăng tải trên Hành trang số trong năm 2021 khoảng hơn 10 000 học liệu, bao gồm lớp 1, lớp 2 và lớp 6 theo Chương trình, SGK mới. Ngoài ra, tài nguyên tập huấn GV trực tuyến và các thông tin giới thiệu về bộ SGK sẽ được đăng tải nhanh chóng và kịp thời từ giai đoạn đầu năm 2021.

*** Đảm bảo cách thức tiếp cận nguồn tài nguyên sách dễ dàng, có tính ứng dụng cao**

Đối với nền tảng sách điện tử Hành trang số, việc tiếp cận học liệu điện tử theo sách được thực hiện qua hai bước sau: (1) Người dùng dán tem phủ nhũ phía sau bìa sách để nhận mã sách điện tử; (2) Người dùng đăng nhập trên nền tảng Hành trang số và nhập mã sách điện tử đối với cuốn sách mình muốn mở học liệu điện tử. Sau khi hệ thống xác nhận mã sách chính xác, người dùng được mở toàn bộ học liệu điện tử đi kèm cuốn sách.

Đối với nền tảng Tập huấn GV trực tuyến, các tài liệu tập huấn được đăng tải rộng rãi và được truy cập bất kỳ thời điểm nào trong năm. Người dùng có thể sử dụng tính năng “Trải nghiệm ngay” để tiếp cận tài liệu mà không cần đăng nhập. Các tài liệu có thể xem trực tiếp trên nền tảng hoặc tải về máy phục vụ mục đích học tập.

*** Hỗ trợ thường xuyên trong năm học**

Nhằm hỗ trợ tối đa các CBQL, GV và HS trên cả nước sử dụng hiệu quả hai nền tảng Hành trang số và Tập huấn trong dạy và học, cũng như cung cấp thông tin về các nguồn tài nguyên sách được đăng tải, NXBGDVN đã và đang triển khai Đường dây hỗ trợ – 19004503 (hoạt động 08:00 – 17:00 và từ thứ Hai đến thứ Sáu). Các câu hỏi liên quan tới hai nền tảng trên có thể gửi về địa chỉ email: taphuan.sgk@nxbgd.vn và hotro.hts@aesgroup.edu.vn để được giải đáp.

Ngoài ra, tài liệu hướng dẫn sử dụng cũng được đăng tải trên hai nền tảng và chia sẻ rộng rãi, người dùng có thể trực tiếp tra cứu và tìm hiểu.

5.2. Hướng dẫn khai thác và sử dụng nguồn tài nguyên trong dạy học

5.2.1. Giới thiệu về Hành trang số

Hành trang số là nền tảng sách điện tử của NXBGDVN, được truy cập tại tên miền hanhtrangso.nxbgd.vn. Hành trang số cung cấp phiên bản số hoá của SGK theo

Chương trình Giáo dục phổ thông năm 2018 và cung cấp các học liệu điện tử hỗ trợ nội dung SGK và các công cụ hỗ trợ việc giảng dạy, học tập của GV và HS. Hành trang số bao gồm ba tính năng chính: Sách điện tử; Luyện tập; Thư viện.

- Tính năng Sách điện tử cung cấp trải nghiệm đọc và tương tác phiên bản số hoá của SGK theo chương trình mới. Trong đó, Hành trang số tôn trọng trải nghiệm đọc sách truyền thống với giao diện lật trang mềm mại, mục lục dễ tra cứu, đồng thời cung cấp các công cụ như: phóng to, thu nhỏ, đính kèm trực tiếp các học liệu bổ trợ lên trang sách điện tử, luyện tập trực quan các bài tập trong sách đi kèm kiểm tra đánh giá,... Người dùng truy cập SGK mọi lúc mọi nơi, sử dụng đa dạng thiết bị điện thoại, máy tính bảng hay laptop, phục vụ đồng thời việc giảng dạy trên lớp và việc tự học tại nhà.
- Tính năng Luyện tập cung cấp trải nghiệm làm bài tập phiên bản số hoá đổi với các bài tập trong SGK và sách bổ trợ của NXBGDVN. Tính năng mang tới giao diện tối giản, thân thiện cùng các công cụ hỗ trợ hành vi tự luyện tập của người dùng như: Kiểm tra kết quả, Gợi ý – Hướng dẫn bài tập, Bàn phím ảo, Tích hợp kết quả luyện tập với Biểu đồ đánh giá năng lực cá nhân. Bên cạnh hệ thống bài tập sắp xếp theo danh mục SGK, sách bổ trợ, Hành trang số đồng thời cung cấp hệ thống bài tập tự kiểm tra, đánh giá bám sát Chương trình, SGK mới, giúp người dùng trải nghiệm thêm kho bài tập bổ trợ kiến thức trên lớp.
- Tính năng Thư viện cung cấp hệ thống kho học liệu điện tử bổ trợ Chương trình, SGK mới. Tại đây, người dùng tiếp cận trực quan học liệu điện tử dưới ba định dạng chính: video, gif/hình ảnh, âm thanh. Các học liệu điện tử được sắp xếp khoa học theo mục lục của SGK và bám sát hình ảnh, chương trình, qua đó giúp sinh động và phong phú hoá bài học. Hành trang số đồng thời cung cấp hệ thống bài giảng tham khảo, gồm hai nội dung: Bài giảng dạng PowerPoint với các tương tác tham khảo được thiết kế sẵn, song hành cùng Kịch bản dạy học tham khảo. Qua đó, Hành trang số mong muốn hỗ trợ GV trong việc thiết kế bài giảng sử dụng học liệu điện tử.

5.2.2. Giới thiệu về Tập huấn

Tập huấn là nền tảng tập huấn GV trực tuyến của NXBGDVN, được truy cập tại tên miền: taphuan.nxbgd.vn. Tập huấn cung cấp tài liệu tập huấn GV với đa dạng nội dung và định dạng, nhằm hỗ trợ GV toàn quốc trong việc tiếp cận tài liệu tập huấn, hỗ trợ hướng dẫn giảng dạy Chương trình, SGK mới vào bất kì thời điểm trong năm học.



Việc cấp tài khoản trên Tập huấn được triển khai có hệ thống, cấp trên thiết lập cho cấp dưới trực thuộc: Sở GD&ĐT cấp tài khoản cho các Phòng GD&ĐT; Phòng GD&ĐT cấp tài khoản cho nhà trường, nhà trường cấp tài khoản cho GV. Việc cấp tài khoản có hệ thống đảm bảo GV được định danh, nhờ vậy các cấp quản lí có thể nắm bắt, đánh giá, quản trị hiệu quả triển khai tập huấn tại địa phương.

- Đối với tài khoản GV: Tính năng “Tập huấn” cung cấp các khoá tập huấn đối với các môn học của các bộ SGK. Các khoá tập huấn đăng tải những tài liệu tập huấn do NXBGDVN biên soạn dưới đa dạng các định dạng: PowerPoint, PDF/Word, video,... và được phân loại theo các nhóm nội dung: tài liệu tập huấn, bài giảng tập huấn, tiết học minh họa, video tập huấn trực tuyến, video hướng dẫn sử dụng thiết bị dạy học,... hỗ trợ thầy, cô giáo truy cập bất kì thời điểm nào trong năm học. Mỗi khoá tập huấn đăng tải bài kiểm tra, đánh giá tương ứng, sau khi kết thúc khoá tập huấn, GV thực hiện bài kiểm tra và hệ thống sẽ thực hiện việc chấm điểm tự động.
- Đối với tài khoản cấp quản lí giáo dục (Sở GD&ĐT, Phòng GD&ĐT, nhà trường): Tính năng “Tài liệu bổ sung” cho phép các cơ quan quản lí giáo dục đăng tải các tài liệu tập huấn bổ trợ của địa phương, qua đó các cấp dưới trực thuộc sẽ tiếp cận được nguồn tài nguyên này. Tính năng Thống kê cung cấp số liệu thống kê về thông tin định danh và kết quả tập huấn của GV trực thuộc, trong đó các số liệu được hệ thống thể hiện trực quan qua bảng biểu, biểu đồ và có thể trích xuất định dạng excel phục vụ công tác báo cáo của cấp quản lí giáo dục.

5.2.3. Giới thiệu về nguồn tài nguyên học liệu điện tử

Nhằm phục vụ công tác tập huấn GV, NXBGDVN đã đăng tải các tài liệu tập huấn của 4 bộ SGK lớp 1 với đa dạng định dạng và nội dung như: video tiết học minh họa; tài liệu tập huấn (PDF, PowerPoint, Word); hướng dẫn sử dụng thiết bị dạy học; bài kiểm tra, đánh giá; video lớp học trực tuyến;... Các tài liệu được phân tách theo từng môn học, đảm bảo dễ tiếp cận và sử dụng tại bất kì thời điểm trong năm học.

Khoản 2 Điều 2 Thông tư 12/2016/TT-BGDĐT quy định: “Học liệu điện tử là tập hợp các phương tiện điện tử phục vụ dạy và học, bao gồm: sách giáo trình, sách giáo khoa, tài liệu tham khảo, bài kiểm tra, đánh giá, bản trình chiếu, bảng dữ liệu, các tệp âm thanh, hình ảnh, video, bài giảng điện tử, phần mềm dạy học, thí nghiệm ảo,... Học liệu điện tử được phân làm hai loại: (1) Tương tác một chiều: Học liệu được số hóa

dưới các định dạng như video, audio, hình ảnh,..., hình thức tương tác chủ yếu giữa người học và hệ thống là một chiều; (2) Tương tác hai chiều: người học có thể tương tác hai chiều hoặc nhiều chiều với hệ thống, giảng viên và người học khác để thu được lượng kiến thức, kinh nghiệm tối đa. Các sản phẩm có thể kể đến như các sách điện tử tương tác, trò chơi giáo dục, lớp học ảo,...”

- Đối với học liệu điện tử tương tác một chiều, tính tới tháng 12/2020, NXBGDVN đã đăng tải hơn 6 000 học liệu điện tử đối với 4 bộ SGK lớp 1, tổng số học liệu điện tử được đăng tải trên Hành trang số là hơn 10 000 học liệu. Định dạng đa dạng, bao gồm: video, âm thanh, hình ảnh, ảnh động, 3D, slide bài giảng tham khảo, kịch bản tham khảo dạng PowerPoint và PDF,... hỗ trợ GV khai thác tối đa giá trị bộ SGK.
- Đối với tương tác hai chiều, NXBGDVN đã đăng tải hơn 4 100 bài tập tương tác theo Chương trình lớp 1, trong đó các định dạng được lập trình phong phú, theo sát nội dung bài tập trong sách, bao gồm: trắc nghiệm 1 đáp án đúng, trắc nghiệm nhiều đáp án đúng, chọn đúng – sai, điền câu trả lời vào ô trống, điền từ vào chỗ trống, nối hình, select box, tự luận.

Các học liệu điện tử đều bám sát hình ảnh và nội dung của bộ sách, tuân thủ triết lí của mỗi bộ sách, tham vấn sách GV, được tác giả hướng dẫn và thẩm định.

5.2.4. Hướng dẫn sử dụng nguồn tài nguyên học liệu điện tử trong các hoạt động dạy học

Các thầy, cô giáo có thể linh động sử dụng các nguồn tài nguyên do NXBGDVN cung cấp như sau:

- Đối với kho học liệu điện tử được đính kèm trên trang sách điện tử và được tổng hợp tại tính năng “Thư viện”, các thầy, cô giáo có thể tải về hoặc sử dụng trực tiếp nguồn học liệu dồi dào và bổ ích này đối với việc: biên soạn giáo án, chuẩn bị bài giảng điện tử; sử dụng làm tư liệu giảng dạy trực tiếp trên lớp cho tiết HS động, thú vị và hiệu quả; chia sẻ hoặc tải về thiết bị cá nhân. Qua đó, việc nguồn tài nguyên sẽ hỗ trợ trong việc mang đến hình ảnh sinh động, trực quan, thu hút sự chú ý của HS, nâng cao chất lượng bài giảng.
- Đối với kho bài tập tương tác từ SGK, sách bổ trợ, Hành trang số cũng cung cấp bài tập tự kiểm tra, đánh giá tại tính năng “Luyện tập”. Với nguồn bài tập phong phú này, GV có thể triển khai nhiều hoạt động giảng dạy: mở trực tiếp bài tập trên nền tảng, hướng dẫn HS làm bài, tương tác, từ đó tổ chức các hoạt động nhóm, tạo không khí



học tập trong lớp; giao bài tập về nhà để HS tự thực hành, ôn tập hoặc sử dụng để kiểm tra bài cũ trước khi bắt đầu tiết học; tham khảo các dạng bài tập để đưa vào bài kiểm tra, đánh giá trên lớp.

- Đối với hệ thống bài giảng điện tử dạng PowerPoint song hành là kịch bản dạy học được cung cấp tại tính năng “Thư viện”, các thầy, cô giáo có thể tải trực tiếp về thiết bị cá nhân để trình chiếu giảng dạy trên lớp hoặc tham khảo, tự chỉnh sửa, sáng tạo bổ sung thêm đảm bảo phù hợp với phương pháp giảng dạy của cá nhân. Bài giảng điện tử đã được Hành trang số xây dựng hình ảnh và nội dung bám sát SGV và SGK.

- Ngoài ra các thầy, cô giáo cũng được khuyến nghị sử dụng linh hoạt các công cụ hỗ trợ trên nền tảng Hành trang số kết hợp cùng máy trình chiếu, trong đó bao gồm các công cụ như: luyện tập trực quan các bài tập đi kèm chấm điểm tự động; đọc sách điện tử; xem trực tiếp các học liệu bổ trợ được đính kèm trên trang sách điện tử,... Như vậy, các thầy, cô giáo có thể truy cập SGK mọi lúc, mọi nơi với đa dạng các thiết bị: điện thoại, máy tính bàn, laptop, máy tính bảng; sử dụng trình chiếu trực tiếp trên lớp học; chủ động sử dụng nghiên cứu tại nhà, hỗ trợ cho quá trình biên soạn giáo án.

GỢI Ý, HƯỚNG DẪN TỔ CHỨC DẠY HỌC MỘT SỐ DẠNG BÀI

Về cơ bản, SGK Mĩ thuật 6 bộ sách Kết nối tri thức với cuộc sống được thiết kế gồm hai dạng bài chính:

- Dạng bài mĩ thuật tạo hình: Dạng bài này giúp HS hình thành kiến thức, kĩ năng liên quan đến việc sử dụng yếu tố/ nguyên lí tạo hình để thực hiện sản phẩm mĩ thuật ở dạng 2D, 3D.
- Dạng bài mĩ thuật ứng dụng: Dạng bài này giúp HS làm quen với các thể loại của mĩ thuật ứng dụng như: Thiết kế đồ họa; Thiết kế công nghiệp; Thiết kế thời trang.

Như vậy, các dạng bài này cụ thể hoá nội dung, yêu cầu cần đạt trong Chương trình giáo dục phổ thông môn Mĩ thuật năm 2018, cũng như gắn kết tri thức của môn học với cuộc sống, qua đó giúp HS hình thành năng lực mĩ thuật thông qua việc tạo nên các sản phẩm mĩ thuật cụ thể. Ở lớp 6, việc HS linh hoạt được tri thức và làm được sản phẩm mĩ thuật yêu thích là một trong những yếu tố tác động trực tiếp đến động cơ, hứng thú của các em đối với môn học, từ đó hình thành thái độ, ý thức học tập một cách tích cực. Đây cũng là một trong những cách tiếp cận môn học mới, hiện đại khi mà mọi giải pháp đều lấy HS làm trung tâm và hướng đến phát triển năng lực của người học.

1 HƯỚNG DẪN DẠY HỌC DẠNG BÀI MĨ THUẬT TẠO HÌNH TRONG SÁCH GIÁO KHOA MÔN MĨ THUẬT LỚP 6

1.1. Kế hoạch bài dạy

Ở dạng bài liên quan đến mĩ thuật tạo hình, GV lưu ý đến hai điểm chính:

- HS biết cách khai thác ý tưởng từ định hướng chủ đề và lựa chọn cách thể hiện, chất liệu phù hợp;
- HS chủ động sử dụng yếu tố/ nguyên lí tạo hình để thể hiện ý tưởng thành các sản phẩm mĩ thuật cụ thể (2D, 3D).

Hay có thể hiểu rằng, tên chủ đề là cái “cơ vật chất” để HS hình thành, củng cố những kiến thức, kĩ năng liên quan đến môn học.

Ví dụ: Bài soạn SGV chủ đề 7, bài 13.



1.2. Phân tích tình huống sư phạm và hướng giải quyết

Với bài này, GV bám sát mục tiêu và các bước lên lớp đã được hướng dẫn cụ thể trong SGV, trong đó chú ý kiến thức cốt lõi ở chủ đề này:

- Khai thác chất liệu từ cuộc sống trong những sáng tạo, thực hành sản phẩm mĩ thuật của mình;
- Tìm hiểu cách thể hiện dáng người đơn giản trong cách thể hiện hoạt động.

Theo đó, GV có thể bổ sung thêm những hình ảnh minh họa từ: ảnh chụp, tác phẩm/ sản phẩm mĩ thuật cho phù hợp với đối tượng HS ở mỗi địa phương, khả năng linh hôi của HS tại nhà trường nhưng không thay đổi trật tự các bước lên lớp bởi đây là quá trình tối ưu hoá khả năng nhận thức của người học.

Trong hoạt động Quan sát:

- + GV cho HS xem hình minh họa trong SGK và đưa câu hỏi để HS có thể nhớ lại, liên tưởng về những hoạt động thường ngày của bản thân. Đây chính là GV khai thác vốn kinh nghiệm của HS liên quan đến chủ đề, để từ đó đưa các câu hỏi liên quan đến môn học như: *Em muốn thể hiện động tác, dáng người nào? Em sử dụng nét, hình, màu nào để thể hiện?...* Những câu hỏi gợi ý trong SGV chính là định hướng giúp cho HS có được sự tập trung vào mục tiêu, đối tượng của bài học.
- + Khi HS bước đầu nhớ/ liên tưởng được về dáng người và cách thể hiện, GV cho HS xem và phân tích một số tác phẩm mĩ thuật (trong SGK hoặc chuẩn bị thêm), để HS củng cố cách thể hiện cũng như lựa chọn cho mình một dáng người phù hợp với năng lực thể hiện của bản thân. Khi phân tích, GV lưu ý HS về cách sắp xếp hình, màu sắc để tạo nên một sản phẩm có bố cục rõ ràng, tránh đi những lỗi không đáng có.

Như vậy, hoạt động ở mục này có cách tiếp cận từ hình ảnh hoạt động thật trong cuộc sống hằng ngày (vật thật) cho đến hình ảnh trong tác phẩm mĩ thuật (vật thay thế). Điều này giúp HS kết nối được “chất liệu” từ cuộc sống với sản phẩm trong môn học, được thể hiện bằng yếu tố/ nguyên lí tạo hình.

- + Nếu HS khó khăn trong việc nhớ, liên tưởng thì GV cho HS xem tư liệu ảnh chụp để phân tích và đặt câu hỏi gợi mở để HS nhớ, liên tưởng đến những hoạt động thân quen.
- + Nếu HS khó khăn trong việc trả lời câu hỏi về việc sử dụng yếu tố/ nguyên lí tạo hình nào để thể hiện hình ảnh động tác, dáng người thì GV cho HS phân tích trên sản phẩm/ tác phẩm mĩ thuật.

- Trong hoạt động Thể hiện:
- + Khi HS đã hoàn thành nhiệm vụ ở hoạt động Quan sát, GV mới chuyển sang hoạt động này để đảm bảo nguyên tắc học đâu chắc đấy, nếu HS chưa trả lời các câu hỏi ở hoạt động trên mà chuyển ngay sang hoạt động Thể hiện sẽ càng thêm khó để có thể thực hiện đúng, hiệu quả.
- + Nếu xem tranh của họa sĩ ở tiểu mục trên giúp HS học được cách sử dụng màu, tạo hình dáng người thì việc xem, phân tích các bước thực hiện một sản phẩm mĩ thuật ở tiểu mục tiếp theo giúp HS hình thành, củng cố cách thể hiện một sản phẩm từ vật liệu sẵn có (hoặc tái sử dụng), từ điểm khởi đầu làm gì để có được một sản phẩm hoàn chỉnh (từ đơn giản đến phức tạp).

Như vậy, việc phân tích một sản phẩm mĩ thuật ở hoạt động này là bước đệm, giúp cho những HS chưa biết bắt đầu từ đâu có được sự gợi ý phù hợp. Theo đó,

- + Nếu HS chưa có ý tưởng để thể hiện sản phẩm của mình, GV cho HS trả lời lại những câu hỏi ở hoạt động Quan sát;
- + Nếu HS chưa biết thể hiện sản phẩm của mình bằng hình thức, chất liệu nào, GV cho HS quan sát các sản phẩm mĩ thuật có trong SGK, hoặc sản phẩm mĩ thuật đã chuẩn bị thêm, để HS có sự yêu thích, tự tin trong việc lựa chọn chất liệu, hình thức thể hiện.

Lưu ý rằng, bài này được biên soạn cho thời gian hai tiết học nên GV tuỳ điều kiện thực tế để dành nhiều thời gian cho hoạt động Thể hiện, sao cho mỗi HS ít nhất có được một sản phẩm mĩ thuật hoàn chỉnh.

- Trong hoạt động Thảo luận:

GV căn cứ theo các câu hỏi gợi ý trong SGK, giúp HS củng cố kiến thức theo mục tiêu bài học đã đề ra, cũng như chủ động đưa ra nhận định của bản thân về sản phẩm mĩ thuật trong nhóm. Tuỳ vào số lượng HS trong lớp, GV cho HS tiến hành thảo luận theo nhóm/ dây và mời đại diện nhóm/ dây (hoặc từng HS) phát biểu thể hiện quan điểm của mình đối với sản phẩm mĩ thuật đã được thực hiện ở hoạt động Thể hiện.

- Trong hoạt động Vận dụng:

Hoạt động này nhằm giúp HS có thêm cơ hội sáng tạo với sản phẩm mĩ thuật của mình bằng cách sắp xếp thành một sản phẩm chung của nhóm. Từ đó, hình thành nên những kĩ năng như: làm việc nhóm, thuyết trình,...

Như vậy, hoạt động Quan sát và Thể hiện giúp HS hình thành kiến thức, kĩ năng còn hoạt động Thảo luận và Vận dụng giúp HS củng cố và gắn kết với tri thức đã học với cuộc sống trong phạm vi bài học.



2 HƯỚNG DẪN DẠY HỌC DẠNG BÀI MĨ THUẬT ỨNG DỤNG TRONG SÁCH GIÁO KHOA MÔN MĨ THUẬT LỚP 6

2.1. Kế hoạch bài dạy

Ở dạng bài liên quan đến mĩ thuật ứng dụng, GV lưu ý đến hai điểm chính:

- HS biết cách thiết kế, tạo dáng một sản phẩm mĩ thuật có tính ứng dụng khai thác từ định hướng nội dung của chủ đề;
- HS sử dụng yếu tố/ nguyên lí tạo hình theo ngôn ngữ trong lĩnh vực mĩ thuật ứng dụng để thể hiện ý tưởng thành các sản phẩm mĩ thuật cụ thể (2D, 3D) phù hợp với công năng sử dụng.

Hay có thể hiểu rằng, trong mỗi chủ đề, HS có thể khai thác hình ảnh, ý tưởng để tạo nên những sản phẩm mĩ thuật theo mục đích sử dụng như có thể là sản phẩm trong lĩnh vực mĩ thuật tạo hình, nhưng cũng có thể là sản phẩm trong lĩnh vực mĩ thuật ứng dụng.

Ví dụ: Bài soạn SGV chủ đề 7, bài 14.

2.2. Phân tích tình huống sư phạm và hướng giải quyết

Với bài này, GV bám sát mục tiêu và các bước lên lớp đã được hướng dẫn cụ thể trong SGV, trong đó chú ý kiến thức cốt lõi ở chủ đề này: Thiết kế biểu tượng bằng việc làm quen với việc cách điệu dáng người/ động tác; Sắp xếp hình và chữ để tạo nên một sản phẩm mĩ thuật có tính ứng dụng trong cuộc sống, trong chủ đề này là sản phẩm thời gian biểu.

- Trong hoạt động Quan sát:
 - + GV cho HS xem hình minh họa trong SGK và cùng phân tích những biểu tượng đơn giản (chiếc đồng hồ). Ở đây có hai ý chính: Tính tượng trưng (đồng hồ tượng trưng cho giờ nào việc này) và tính cách điệu (động tác điển hình cho mỗi hoạt động).
 - + Sau khi phân tích, GV cho HS trả lời câu hỏi để định hình về ý tưởng thiết kế biểu tượng của riêng mình. Tuỳ vào khả năng của HS mà GV gợi ý như sử dụng hình cơ bản để tạo nên một biểu tượng.

Như vậy, hoạt động ở mục này có tính kế thừa việc phân tích dáng người, động tác ở bài trước (bài 13). Điều này giúp HS có được tư duy kết nối, cụ thể hóa động tác/ dáng người ở một hình thức khác, có tính cách điệu cao hơn.

- + Nếu HS khó khăn trong việc tìm ý tưởng thiết kế biểu tượng thì GV cho HS xem một số hình minh họa sản phẩm trong SGK, hoặc chuẩn bị thêm, để phân tích và đặt câu hỏi gợi mở giúp HS hình thành ý tưởng;

- + Nếu HS khó khăn trong việc xây dựng các múi giờ trong thời gian biểu, GV cho HS trả lời câu hỏi về những việc em thường làm trong ngày để có thể xây dựng một thời gian biểu về các hoạt động yêu thích.
- Trong hoạt động Thể hiện:
- + Tuỳ vào khả năng và việc lựa chọn sử dụng chất liệu của HS, GV cho HS làm theo từng múi thời gian (sáng – chiều – tối) hay chỉ cần làm thời gian biểu cho một buổi mà thôi.
- + GV cần quan sát để HS hoàn thành ít nhất một sản phẩm thời gian biểu của một buổi bằng hình thức thể hiện yêu thích, trong đó thể hiện được: Biểu tượng – Sự sắp xếp hình và chữ phù hợp trên sản phẩm.

– Trong hoạt động Thảo luận:

GV căn cứ theo các câu hỏi gợi ý trong SGK, giúp HS củng cố kiến thức theo mục tiêu bài học đã đề ra, cũng như chủ động đưa ra nhận định của bản thân về sản phẩm mĩ thuật trong nhóm. Tuỳ vào số lượng HS trong lớp, GV cho HS tiến hành thảo luận theo nhóm/ dây và mời đại diện nhóm/ dây (hoặc từng HS) phát biểu thể hiện quan điểm của mình đối với sản phẩm mĩ thuật đã được thực hiện ở hoạt động Thể hiện.

– Trong hoạt động Vận dụng:

Hoạt động này nhằm giúp HS có thêm cơ hội sáng tạo, cũng như kết nối nội dung học trong bài với việc làm đẹp một đồ dùng học tập. GV căn cứ sản phẩm thực hiện ở hoạt động Thể hiện để cho HS làm sản phẩm ở hoạt động Vận dụng tại lớp hay giao thực hiện ngoài giờ lên lớp, tại nhà.

Như vậy, cũng như dạng bài mĩ thuật tạo hình, hoạt động Quan sát và Thể hiện ở dạng bài này cũng giúp HS hình thành kiến thức, kĩ năng còn hoạt động Thảo luận và Vận dụng giúp HS củng cố và gắn kết với tri thức đã học với cuộc sống trong phạm vi bài học.



CÁC NỘI DUNG KHÁC

1 HƯỚNG DẪN SỬ DỤNG SÁCH GIÁO VIÊN MÔN MĨ THUẬT LỚP 6

1.1. Kết cấu sách giáo viên

SGV *Mĩ thuật 6* gồm có hai phần.

Phần 1: Hướng dẫn chung. Phần này bao gồm các nội dung sau:

Mục tiêu môn học

- Giới thiệu SGK *Mĩ thuật 6*
- Phương pháp dạy học SGK *Mĩ thuật 6*
- Đánh giá kết quả học tập SGK *Mĩ thuật 6*
- Lưu ý chuẩn bị trước tiết học

Đây là những nội dung có tính định hướng, làm cơ sở cho việc triển khai các hoạt động dạy học trong môn *Mĩ thuật* lớp 6, vì vậy, GV cần quan tâm đúng mức đến những nội dung này để có thể hiểu đúng và triển khai hiệu quả các nội dung ở phần 2: Hướng dẫn dạy học các bài cụ thể.

Trong phần này, kế hoạch dạy học của mỗi bài dạy trong SGK *Mĩ thuật 6* được biên soạn theo cấu trúc:

I. Mục tiêu

1. Mức độ/yêu cầu cần đạt

2. Năng lực

3. Phẩm chất

II. Thiết bị dạy học và học liệu

III. Tiến trình dạy học

1. Hoạt động 1: Quan sát (Xác định vấn đề/nhiệm vụ học tập/ Mở đầu)

a) Mục tiêu

b) Nội dung

c) Sản phẩm học tập

d) Tổ chức thực hiện

2. Hoạt động 2: Thể hiện (Hình thành kiến thức mới/ giải quyết vấn đề/ thực thi nhiệm vụ đặt ra từ hoạt động Quan sát)

- a) Mục tiêu
- b) Nội dung
- c) Sản phẩm học tập
- d) Tổ chức thực hiện

3. Hoạt động 3: Thảo luận (Luyện tập, củng cố kiến thức, kĩ năng đã hình thành ở 2 hoạt động trên)

- a) Mục tiêu
- b) Nội dung
- c) Sản phẩm học tập
- d) Tổ chức thực hiện

4. Hoạt động 4: Vận dụng (Sử dụng kiến thức, kĩ năng đã hình thành để lí giải một số nội dung có liên quan)

- a) Mục tiêu
- b) Nội dung
- c) Sản phẩm học tập
- d) Tổ chức thực hiện

Có thể hiểu rằng, đây chính là kế hoạch dạy học cụ thể cho mỗi bài dạy được biên soạn ở dạng cơ bản nhất. Điều này thuận lợi cho việc thống nhất triển khai môn học trên diện rộng, tránh được sự lúng túng khi tiếp cận nội dung, phương pháp dạy học của tài liệu mới.

1.2. Sử dụng sách giáo viên hiệu quả

Để tổ chức dạy môn Mĩ thuật lớp 6 hiệu quả, GV thông qua nội dung biên soạn của các chủ đề/ bài học kích thích, gợi mở, tạo điều kiện để HS được tiếp xúc nhiều hơn với nghệ thuật và phát huy tính sáng tạo, tích cực của HS trong cách suy nghĩ, cảm thụ cái đẹp phù hợp với nội dung/ yêu cầu cần đạt trong Chương trình Giáo dục phổ thông năm 2018.

Trên cơ sở các bước lên lớp được biên soạn trong SGV, GV lựa chọn hình thức tổ chức trên lớp phù hợp với thực tế HS, cơ sở vật chất nhà trường, từng bước chủ động xây dựng các tuyến bài thực hành phù hợp với từng đối tượng HS. GV có thể sử dụng sách như một gợi ý cho kế hoạch dạy học của mình để tổ chức các hoạt động học tập cho HS. Để sử dụng sách GV hiệu quả, GV cần lưu ý mục đích biên soạn tài liệu này, đó là:



- Giúp GV nắm được các vấn đề cơ bản về cách tiếp cận, phân phối chương trình, mục tiêu và yêu cầu cần đạt của môn học;
- Giúp GV nắm được nội dung giáo dục trong môn học;
- Giúp GV nắm được phương pháp thực hiện hoạt động dạy học cho mỗi chủ đề;
- Giúp cán bộ quản lí giáo dục nắm bắt và hiểu được những điểm mới của Chương trình Giáo dục phổ thông môn Mĩ thuật (năm 2018) so với Chương trình Giáo dục phổ thông môn Mĩ thuật hiện hành (năm 2006);
- Giúp cán bộ quản lí có được nhận thức và hiểu biết đúng trong việc hỗ trợ, chỉ đạo GV thực hiện, hoàn thành tốt nhiệm vụ của mình. Như vậy, SGV *Mĩ thuật 6* là công cụ hiệu quả giúp GV triển khai hoạt động dạy học môn Mĩ thuật trong nhà trường ngay trong năm học đầu tiên triển khai. Do việc biên soạn có tính đến yếu tố chung nhất nên về cơ bản, nội dung trong SGV được xem là “xương sống”, là những gợi ý cần thiết để tiến trình dạy học được diễn ra một cách hiệu quả, khoa học. Tuy thuộc vào điều kiện thực tế nhà trường và sĩ số của HS trong lớp mà mỗi GV nên vận dụng linh hoạt những nội dung đó, lựa chọn cho mình những phương pháp dạy học phù hợp trên cơ sở thực hiện đúng các hoạt động đã quy định trong sách để đảm bảo ý nghĩa, mục tiêu chung của chủ đề. Nghĩa là sẽ không có một giải pháp duy nhất trong dạy học mĩ thuật mà đó là sự kết hợp của nhiều phương pháp, thậm chí là kế thừa những phương pháp dạy học mĩ thuật trước đây.

Do đó, để sử dụng SGV có hiệu quả, xin lưu ý một số nội dung sau:

- Cần hiểu rõ SGV để có sự chuẩn bị kĩ lưỡng từ đồ dùng dạy học cho đến kĩ thuật đứng lớp, phương pháp dạy học,... sẽ sử dụng cho những nội dung liên quan đến chủ đề. Khi đã hiểu được tiến trình lên lớp và các mục tiêu cần đạt được ở mỗi hoạt động thì GV sẽ tự lựa chọn được cho mình những cách vận dụng sáng tạo và hiệu quả nhất, phù hợp với HS và thực tiễn cơ sở vật chất của nhà trường.
- Bám sát tiến trình các hoạt động theo trật tự trong sách để đảm bảo việc tổ chức hoạt động dạy học phù hợp với mạch kiến thức của mỗi chủ đề. Do đó, cần hiểu đúng mục tiêu, ý nghĩa của mỗi hoạt động (trả lời cho câu hỏi: Hoạt động này để làm gì? Giúp quá trình nhận thức của HS như thế nào?).
- Không tự ý thay đổi các hoạt động đã được hướng dẫn trong sách bởi sự điều chỉnh không có chủ đích sẽ làm sai lệch ý nghĩa của mỗi hoạt động. VD: hệ thống câu hỏi ở hoạt động Thảo luận là để sử dụng đối với sản phẩm ở hoạt động Thể hiện nên nếu đổi sang bất kì vị trí khác thì đều không phù hợp.



Học sinh trong giờ học môn Mĩ thuật, trường THCS Nguyễn Bình Khiêm, Hà Nội

2 GIỚI THIỆU VÀ HƯỚNG DẪN SỬ DỤNG SÁCH BỔ TRỢ, SÁCH THAM KHẢO MÔN MĨ THUẬT LỚP 6

2.1. Bài tập Mĩ thuật 6

Bài tập Mĩ thuật 6 được biên soạn nhằm thực hiện các nội dung thực hành trong SGK *Mĩ thuật 6*, cũng như giúp HS củng cố các kiến thức đã học ở mỗi chủ đề và làm phong phú thêm các dạng bài thực hành trong mỗi chủ đề. Do đó, về cơ bản, tài liệu này được thiết kế theo hình thức trang đôi: trang bên trái (trang có số chẵn) nhắc lại kiến thức đã học và trang bên phải (trang có số lẻ) là phần để HS thực hành dưới sự hướng dẫn của GV. Ở một số chủ đề, nội dung ở trang nhắc lại, củng cố kiến thức có thêm phần mở rộng giúp GV có thêm những giải pháp xử lí trong quá trình dạy học, nhưng hàm lượng kiến thức không vượt quá nội dung trong SGK.

GV căn cứ theo câu lệnh trong SGK để hướng dẫn HS thực hành vào phần quy định trong *Bài tập Mĩ thuật 6*, trong đó lưu ý đến khả năng và sở thích của mỗi HS. Chẳng hạn, HS có thể thực hành theo chiều dọc hay chiều ngang của phần khung cũng như lựa chọn hình thức thể hiện vẽ hay xé, dán (Tuỳ vào điều kiện của cơ sở mà GV có thể định hướng phần chuẩn bị đồ dùng cho HS để thuận tiện nhất cho việc thể hiện bằng chất liệu gì trong từng chủ đề). GV nhắc nhở HS giữ gìn vở cẩn thận để sử dụng cho

những tiết trưng bày sản phẩm mĩ thuật vào cuối học kì, lưu ý không nên cắt rời bài thực hành từ *Bài tập Mĩ thuật 6* để trang trí hay trưng bày; GV có thể hướng dẫn HS về nhà làm thêm ra giấy sản phẩm khác. Trong trường hợp HS muốn thực hiện lại phần thực hành, GV có thể xử lí bằng cách cắt tờ giấy trắng đúng khổ và dán vào đúng vị trí trong sách bài tập.

2.2. Thực hành Mĩ thuật 6

Thực hành Mĩ thuật 6 được biên soạn bám sát Chương trình Giáo dục phổ thông môn Mĩ thuật năm 2018, giúp HS có thêm phương tiện để đạt được các mục tiêu, yêu cầu cần đạt về phẩm chất, năng lực mà chương trình đề ra. Cuốn sách gồm các chủ đề liên quan đến thiên nhiên, con người, gia đình, nhà trường,... và mỗi chủ đề gồm các dạng bài tập như:

- Bài tập tìm hiểu: Giúp HS quan sát, nhận thức về đối tượng thẩm mĩ thông qua các hoạt động như xem tranh của họa sĩ, tranh dân gian, tranh thiếu nhi và các hình ảnh mở rộng có liên quan tới chủ đề.
- Bài tập thực hành: Giúp HS củng cố, rèn luyện các kỹ năng của môn học bằng các dạng bài tập tạo hình sản phẩm 2D (vẽ, xé, dán, đắp nổi) và 3D (nặn tạo dáng, tạo hình từ vật liệu tái sử dụng).
- Bài tập sáng tạo: Giúp HS vận dụng những kiến thức, kỹ năng đã học để làm đẹp cho cuộc sống, thông qua hoạt động trang trí những đồ vật thân quen cho đến các dạng bài tập phát triển mở rộng hơn.

Để có tính kết nối với những tài liệu khác trong môn học, cấu trúc mỗi chủ đề trong *Thực hành Mĩ thuật 6* cũng bao gồm các mục: Quan sát – Nhận thức – Trao đổi – Ứng dụng.

Như vậy, tài liệu này được sử dụng song hành cùng với SGK *Mĩ thuật 6* nhằm giúp HS có thêm cơ hội rèn luyện cũng như hình thành khả năng tự học. Đối với các cơ sở giáo dục tổ chức hoạt động giáo dục ở buổi 2 thì đây cũng được xem là một tài liệu sử dụng hữu ích đối với môn học.

2.3. Lí luận và phương pháp dạy học mĩ thuật phổ thông theo định hướng phát triển năng lực

Việc đổi mới căn bản, toàn diện GD&ĐT là đổi mới những vấn đề lớn, cốt lõi, cấp thiết, từ quan điểm, tư tưởng chỉ đạo đến mục tiêu, nội dung, phương pháp,...; là chuyển từ quá trình giáo dục chủ yếu trang bị kiến thức sang phát triển toàn diện năng lực và phẩm chất người học. Phương pháp dạy học môn Mĩ thuật trước đây phụ thuộc

vào các phân môn riêng biệt như: vẽ theo mẫu, vẽ trang trí,... nên GV chỉ hướng HS thực hành những kĩ năng, kiến thức theo từng phân môn là chủ yếu, chưa chú ý nhiều đến việc giúp cho HS hình thành năng lực thẩm mĩ theo khả năng, sở thích, hứng thú riêng. Do đó, mục tiêu của môn học Mĩ thuật chưa đạt được ở nhiều tiêu chí, thậm chí có hiện tượng HS càng lên lớp cao càng không thích học môn Mĩ thuật. Điều này phản ánh mối quan hệ chặt chẽ giữa nội dung và phương pháp, mà ở đó thể hiện sự phát triển trong nhận thức đối tượng của môn học. Phương pháp dạy học theo quan điểm phát triển năng lực không chỉ chú ý tích cực hoá HS về hoạt động trí tuệ, mà còn chú ý rèn luyện cho người học năng lực giải quyết vấn đề gắn với những tình huống của cuộc sống, định hướng nghề nghiệp, đồng thời gắn hoạt động trí tuệ với hoạt động thực hành, thực tiễn, góp phần đạt mục tiêu của quá trình giáo dục toàn diện.

Trong bối cảnh đổi mới căn bản và toàn diện giáo dục và đào tạo, Chương trình Giáo dục phổ thông năm 2018 đã đề cập đến những nội dung giáo dục và yêu cầu cần đạt cụ thể; vì vậy việc biên soạn SGK cũng đặt ra vấn đề cần có những phương pháp dạy học cho phù hợp với nội dung mới, sao cho hoạt động dạy học đạt hiệu quả cao, GV truyền tải được đúng những tri thức trong sách và hoạt động tiếp nhận của HS theo đúng quy luật của hoạt động nhận thức. Đây cũng là vấn đề được đặt ra trong nội dung trọng tâm của cuốn sách này, nhằm hướng đến việc hoàn thiện bộ tài liệu giáo dục mĩ thuật phổ thông, trên cả hai phương diện nội dung và phương pháp, cũng như làm tăng thêm tính hiệu quả trong triển khai bộ SGK Mĩ thuật trong thực tiễn giáo dục ở nhà trường.

Cuốn sách *Lí luận và phương pháp dạy học mĩ thuật phổ thông theo định hướng phát triển năng lực* có cấu trúc gồm ba chương:

Chương 1: Những vấn đề chung về lí luận và phương pháp dạy mĩ thuật phổ thông. Chương này đề cập đến một số khái niệm liên quan đến việc dạy mĩ thuật trong nhà trường phổ thông như: mĩ thuật; phương pháp dạy học mĩ thuật; năng lực và cấu trúc của năng lực; quá trình hình thành năng lực và thuộc tính phẩm chất trong giáo dục; giáo dục thẩm mĩ; giáo dục trong lĩnh vực mĩ thuật; giáo dục mĩ thuật trong nhà trường phổ thông; phương pháp dạy học mĩ thuật phổ thông trước đây; vai trò của giáo dục mĩ thuật phổ thông trong giáo dục quốc dân. Cùng với đó, chương này cũng đề cập khái lược tình hình dạy học mĩ thuật phổ thông trên thế giới cũng như đánh giá phương pháp dạy học mĩ thuật phổ thông ở Việt Nam trước khi Chương trình Giáo dục phổ thông năm 2018 được ban hành.

Chương 2: Phương pháp dạy học mĩ thuật phát triển năng lực. Chương này đề cập đến bối cảnh, quan điểm và yêu cầu đặt ra trong xây dựng nội dung chương trình Mĩ thuật



như: bối cảnh của đổi mới căn bản và toàn diện nền giáo dục; quan điểm của Đảng và Nhà nước về đổi mới căn bản và toàn diện nền giáo dục và yêu cầu về năng lực, phẩm chất cần đạt được trong môn Mĩ thuật.

Ở nội dung lí thuyết và cách tiếp cận trong xây dựng phương pháp dạy mĩ thuật phổ thông đưa ra những cơ sở lí thuyết nền tảng trong phương pháp dạy học mĩ thuật, cũng như cách tiếp cận trong xây dựng phương pháp dạy học mĩ thuật, mục tiêu phương pháp dạy học mĩ thuật phổ thông phát triển năng lực. Nội dung chính của chương này là một số phương pháp dạy học môn Mĩ thuật theo Chương trình Giáo dục phổ thông mới môn Mĩ thuật như: dạy học tích hợp; dạy học theo chủ đề; dạy học khám phá; dạy học thực hành, sáng tạo; dạy học đa phương tiện; tổ chức các hoạt động mĩ thuật và một số kĩ năng sư phạm cần thiết của GV mĩ thuật.

Chương 3: Bài dạy mẫu và nghiệp vụ sư phạm trong dạy học môn Mĩ thuật.

Chương này chủ yếu là các bài dạy mẫu ở các giai đoạn giáo dục cơ bản và định hướng nghề nghiệp. Ở mỗi bài dạy mẫu đều có những phân tích, cũng như đưa ra những tình huống sư phạm để giúp cho GV định hình được cách tổ chức các hoạt động dạy học trong nhà trường.

Cuốn sách này thực sự là tài liệu tra cứu cần thiết, nhằm giúp GV có được nền tảng vững chắc khi tiếp cận với tài liệu môn học, mà ở đó hội tụ cả nội dung, phương pháp có nhiều khác biệt so với trước đây, tránh đi được những vận dụng hay lí giải không tường minh với nội dung trong sách, gây ảnh hưởng không tốt đến hoạt động dạy học trong nhà trường.

Chịu trách nhiệm xuất bản:

Chủ tịch Hội đồng Thành viên NGUYỄN ĐỨC THÁI
Tổng Giám đốc HOÀNG LÊ BÁCH

Chịu trách nhiệm nội dung:

Tổng Giám đốc HOÀNG LÊ BÁCH

Biên tập nội dung: NGUYỄN THỊ KIM HẰNG

Thiết kế sách: TRẦN NGỌC LÊ

Trình bày bìa: PHẠM VIỆT QUANG

Sửa bản in: TẠ THỊ HƯỜNG

Chế bản: CTCP DỊCH VỤ XUẤT BẢN GIÁO DỤC HÀ NỘI

– Sách điện tử: nxbgd.vn/sachdientu

– Tập huấn online: nxbgd.vn/taphuan

Bản quyền thuộc Nhà xuất bản Giáo dục Việt Nam.

TÀI LIỆU TẬP HUẤN GIÁO VIÊN MÔN MĨ THUẬT LỚP 6

Mã số:

In bản (QĐ), khổ 19 x 26,5cm.

Đơn vị in Địa chỉ:

Cơ sở in Địa chỉ:

Số ĐKXB:/CXBIPH/...../GD

Số QĐXB: / QĐ-GD ngày ... tháng ... năm 20....

In xong và nộp lưu chiểu tháng năm 20....

Mã số ISBN:



BỘ SÁCH: KẾT NỐI TRI THỨC VỚI CUỘC SỐNG