UBND HUYỆN CẨM XUYÊN **KẾ HOẠCH BÀI DẠY**

 TRƯƠNG THCS HÀ HUY TẬP **MÔN : MĨ THUẬT LỚP 7**

 **Họ và tên giáo viên: Lê Đình Phong**

**Tuần 11,12. Tiết 11+12 ( 18/11/2024-14/11/2024**

**Chủ đề 3: YẾU TỐ DÂN TỘC TRONG MĨ THUẬT**

**Tiết 11- Bài 6: THIẾT KẾ LOGO**

 (Thời lượng 2 tiết - Thực hiện tiết 1)

**I. MỤC TIÊU: Yêu cầu cần đạt.**

 **1. Kíến thức.**

 - Tìm hiểu thiết kế logo thương hiệu, một hình thức thể hiện của lĩnh vực thiết kế đồ họa.

 - Tìm hiểu tính biểu tượng trong thiết kế logo.

 **2. Năng lực.**

 - Nêu được tính chất biểu tượng kế logo thương hiệu.

 - Biết tìm ý tưởng và thiết kế được logo lớp học đơn giản. Phân tích được vai trò của thị hiếu thẩm mĩ với nhu cầu sử dụng sản phẩm thiết kế logo.

 **3. Phẩm chất.**

 - Cảm nhận được giá trị thẩm mĩ, thông tin về logo thông qua hình ảnh, màu sắc để vận dụng trong trong thiết kế SPMT logo. Từ đó có hiểu biết đúng về phạm vi của môn Mĩ thuật, cũng như tăng cường tính gắn kết môn học với thực tiển cuộc sống.

**II. THIẾT BỊ DẠY HỌC VÀ HỌC LIỆU:**

1. ***Đối với GV:***

- Gíáo án, SGV *Mĩ thuật 7,* máy tính, hình ảnh, video, clip có liên quan đến chủ đề vẻ đẹp di tích địa phương để trình chiếu PowerPoint cho HS quan sát.

 - Hình ảnh logo sử dụng hình, chữ hoặc kết hợp cả hai yếu tố để phân tích cho học sinh.

 ***2. Đối với HS:***

 - SGK *Mĩ thuật 7.*

 - Vở bài tập *Mĩ thuật 7.*

 - Đồ dùng học tập môn học: bút chì, bút lông (Các cỡ), hộp màu, sáp màu dầu, mài acrylic (hoặc màu goat, màu bột pha sẵn), giấy vẽ, giấy màu các loại, kéo, koe dán, đất nặn, vật liệu tái sử dụng. (Căn cứ vào tình hình thực tế ở địa phương).

**III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC:**

 **\* QUAN SÁT.**

|  |  |
| --- | --- |
| **Hoạt động giáo viên.** | **Hoạt động học sinh.** |
| **\* Hoạt động khởi động.**  |
| - GV cho HS sinh hoạt đầu giờ. | - HS sinh hoạt. |
| **1/ Hoạt động 1. Quan sát:** - HS huy động kiến thức, kinh nghiệm cá nhân để tham gia hoạt động tạo hứng thú, tò mò vào bài học mới. |
| **a. Mục tiêu.** - Bước đầu nhận biết được yếu tố hình và chữ, nét và mảng trong thiết kế logo.- Hiểu và có ý thức khai thác yếu tố dân tộc trong thiết kế logo.**b. Nội dung.**- Tìm hiểu về yếu tố tạo hình trong thiết kế golo.- Nhận biết về yếu tố dân tộc thể hiện trong thiết kế golo.**c. Sản phẩm.**- Nhận biết được tính biểu tượng trong thiết kế golo. **d. Tổ chức thực hiện.*****\* Tìm hiểu hình và chữ trong thiết kế golo.***- GV hướng dẫn HS mở SGK Mĩ thuật trang 25, quan sát hai mẫu logo của Hội Nông dân Việt Nam và Hội Liên hiệp Phụ nữ Việt Nam.- GV đưa câu hỏi gợi ý:*+ Hình vẽ trên logo biểu thị cho cái gì?* *+ Màu sắc trên logo có ý nghĩa gì?**+ Việc kết hợp hình và chữ trên logo như thế nào?****\* GV chốt.*** *Vậy là chúng ta đã tìm hiểu về yếu tố tạo hình, nhận biết về yếu tố dân tộc thể hiện trong thiết kế golo ở hoạt động 1.* | - HS cảm nhận.- HS tìm hiểu thiết kế golo.- HS nhận biết về yếu tố dân tộc thể hiện trong thiết kế golo.- HS quan sát trong SGK Mĩ thuật trang 25, và trả lời câu hỏi.- HS quan sát trả lời:*+ HS trả lời:**+ HS trả lời:**+ HS trả lời:**- HS lắng nghe, ghi nhớ.* |

 **\* THỂ HIỆN:**

|  |
| --- |
| **2/ Hoạt động 2. Thể hiện:** - HS tìm hiểu, tìm tòi, tìm kiếm thông tin nhằm phát hiện và lĩnh hội những kiến thức, kĩ năng mới, chưa biết của bài học. |
| **a. Mục tiêu.** - Biết quy trình thiết kế một logo lớp học.- HS thiết kế được logo cho lớp học.**b. Nội dung.**- HS tham khảo quy trình các bước thực hiện thiết kế logo.- HS thực hiện SPMT thiết kế logo cho lớp mình đang học.**c. Sản phẩm.**- SPMT logo cho lớp học của HS.**d. Tổ chức thực hiện.**- Trước khi mỗi HS/ nhóm thiết kế logo cho lớp mình đang học.- GV cho HS bàn bạc trong nhóm, trao đổi về ý tưởng và cách thực hiện theo các gợi ý: ***\* Về ý tưởng:****- Sử dụng biểu tượng nào để thể hiện?**- Có yếu tố hình và chữ, nét và mảng trong thiết kế logo không?**- Nếu có thì khai thác yếu tố nào hay cả hai?****\* Cụ thể hóa ý tưởng:****- Tìm nội dung ở mục Em có biết SGK Mĩ thuật 7, trang 27. để có dịnh hướng trong việc khai thác tạo hình trong thiết kế logo.****\* Về cách thực hiện:****- Vẽ phát hình, đặc, màu để tìm sự kết hợp giữa hình và chữ, nét và mảng,…****\* Viết phần thuyết minh cho ý tưởng:****- Khi thiết kế logo cá nhân, nhóm, trong đó lưu ý hai yếu tố cơ bản khi thiết kế logo ở mục em có biết trong SGK Mĩ thuật trang 27.*- Trong quá trình thể hiện, GV quan sát, nhắc nhở và hỗ trợ từng HS. ***\* GV chốt.*** *Vậy là chúng ta đã tham khảo quy trình các bước thực hiện thiết kế logo.**thực hiện SPMT thiết kế logo cho lớp mình đang học ở hoạt động 2.****\* Củng cố dặn dò.***- Chuẩn bị tiết sau. | - HS cảm nhận.- HS tham khảo quy trình các bước thực hiện.- HS thực hiện SPMT thiết kế logo.- HS thực hiện việc trao đổi về ý tưởng theo các gợi ý.*- HS phát huy lĩnh hội và trả lời.**- HS trả lời:**- HS trả lời:**- HS phát huy lĩnh hội.**- HS phát huy lĩnh hội.**- HS phát huy lĩnh hội.**- HS lắng nghe, ghi nhớ.*- HS ghi nhớ. |

**Chủ đề 3: YẾU TỐ DÂN TỘC TRONG MĨ THUẬT**

**Tiết 12-Bài 6: THIẾT KẾ LOGO**

 (Thời lượng 2 tiết - Thực hiện tiết 2)

**I. MỤC TIÊU: Yêu cầu cần đạt.**

 **1. Kíến thức.**

 - Tìm hiểu thiết kế logo thương hiệu, một hình thức thể hiện của lĩnh vực thiết kế đồ họa.

 - Tìm hiểu tính biểu tượng trong thiết kế logo.

 **2. Năng lực.**

 - Nêu được tính chất biểu tượng kế logo thương hiệu.

 - Biết tìm ý tưởng và thiết kế được logo lớp học đơn giản. Phân tích được vai trò của thị hiếu thẩm mĩ với nhu cầu sử dụng sản phẩm thiết kế logo.

 **3. Phẩm chất.**

 - Cảm nhận được giá trị thẩm mĩ, thông tin về logo thông qua hình ảnh, màu sắc để vận dụng trong trong thiết kế SPMT logo. Từ đó có hiểu biết đúng về phạm vi của môn Mĩ thuật, cũng như tăng cường tính gắn kết môn học với thực tiển cuộc sống.

**II. THIẾT BỊ DẠY HỌC VÀ HỌC LIỆU:**

1. ***Đối với GV:***

- Gíáo án, SGV *Mĩ thuật 7,* máy tính, hình ảnh, video, clip có liên quan đến chủ đề vẻ đẹp di tích địa phương để trình chiếu PowerPoint cho HS quan sát.

 - Hình ảnh logo sử dụng hình, chữ hoặc kết hợp cả hai yếu tố để phân tích cho học sinh.

 ***2. Đối với HS:***

 - SGK *Mĩ thuật 7.*

 - Vở bài tập *Mĩ thuật 7.*

 - Đồ dùng học tập môn học: bút chì, bút lông (Các cỡ), hộp màu, sáp màu dầu, mài acrylic (hoặc màu goat, màu bột pha sẵn), giấy vẽ, giấy màu các loại, kéo, koe dán, đất nặn, vật liệu tái sử dụng. (Căn cứ vào tình hình thực tế ở địa phương).

**III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC:**

 **\* THẢO LUẬN:**

|  |  |
| --- | --- |
| **Hoạt động giáo viên.** | **Hoạt động học sinh.** |
| **\* Hoạt động khởi động.**  |
| - GV cho HS sinh hoạt đầu giờ. | - HS sinh hoạt. |
| **3/ Hoạt động 3. Thảo luận:** - HS sử dụng kiến thức, kĩ năng được trang bị để giải quyết các vấn đề, tình huống,…nhằm khắc sâu kiến thức, cũng như hình thành kĩ năng một cách chắc chắn. |
| **a. Mục tiêu.** - Củng cố kiến thức về thiết kế logo.- Biết cách diễn đạt ý tưởng trong thực hành, sáng tạo thiết kế logo.- Trình bày những cảm nhận trước nhóm, lớp.**b. Nội dung.**- Khả năng trình bày của HS về SPMT đã thực hiện.**d. Tổ chức thực hiện.**- GV hướng dẫn HS trình bày những ý tưởng, cách thể hiện trong SPMT logo của bản thân.- HS thảo luận nhóm đôi theo các câu hỏi gợi ý trong SGK *Mĩ thuật* trang 28.**c. Sản phẩm.**- GV cho HS thảo luận nhóm đôi về các câu hỏi trong SGK Mĩ thuật trang 28. trước khi trình bày tước nhóm, lớp về nội dung này.*+ Bạn đã sử dụng yếu tố nào trong thiết kế lgo cho lớp học?**+ Tìm hiểu tượng trong sản phẩm thiết kế logo thể hiện như thể nào?*- Trong phần này, GV cần định hướng, gợi mở cho HS mô tả được quá trình thực hiện sản phẩm, từ xây dựng ý tưởng, đến việc lựa chọn hình tượng, màu sắc/ chữ để thể hiện.***\* GV chốt.*** *Vậy là chúng ta đã biết cách diễn đạt ý tưởng trong thực hành, sáng tạo thiết kế logo ở hoạt động 3.* | - HS cảm nhận.- HS phát huy lĩnh hội.- HS trình bày những ý tưởng, cách thể hiện trong SPMT logo.- HS thảo luận nhóm.- HS thảo luận nhóm các câu hỏi gợi ý trong SGK để thực hiện.*+ HS trả lời:**+ HS trả lời:*- HS phát huy lĩnh hội.*- HS lắng nghe, ghi nhớ.* |

 **\* VẬN DỤNG:**

|  |
| --- |
| **4/ Hoạt động 4. Vận dụng:** - HS giải quyết các vấn đề của thực tế hoặc vấn đề có liên quan đến tri thức của bài học, từ đó phát huy tính mềm dẻo của tư duy, khả năng sáng tạo. |
| **a. Mục tiêu.** - Giúp HS củng cố, gắn kết kiến thức, kĩ năng đã học với hoạt động tìm hiểu và phân tích ý nghĩa của một số logo của một số tổ chức, sự kiện, chương trình nổi tiếng trên thế giới.- Hình thành khả năng tự học liên quan đến môn học.**b. Nội dung.**- Tìm hiểu và phân tích logo thương hiệu. **c. Sản phẩm.**- Bước đầu tìm hiểu và phân tích ý nghĩa, tạo hình của logo thương hiệu. **d. Tổ chức thực hiện.**- GV yêu cầu HS tìm hiểu thông tin liên quan đến ý nghĩa, tạo hình của bốn logo trong SGK *Mĩ thuật* trang 28 trên sách, báo, internet, và trình bày trước lớp.- Các nhóm khác theo dõi, bổ sung ý kiến.***\* Lưu ý:****- Thiết kê logo sử dụng ngôn ngữ đặc tưng, có tính cô động, hình tượng và khái quát cao,* *- Mỗi logo gắn liền với triết lí chung của một tập đoàn/ công ty/ tổ chức nên việc tìm hiểu ý nghĩa, tạo hình của logo cũng là một cách để hiểu về văn hóa đơn vị đó.****\* GV chốt.*** *Vậy là chúng ta đã tìm hiểu và phân tích ý nghĩa của một số logo của một số tổ chức, sự kiện, chương trình nổi tiếng trên thế giới ở hoạt động cuối.****\* Củng cố dặn dò.***- Chuẩn bị tiết sau. | - HS củng cố, gắn kết kiến thức, kĩ năng đã học.- HS ghi nhận.- HS cảm nhận.- HS tìm hiểu thông tin liên quan đến ý nghĩa, tạo hình trong SGK.*- HS lắng nghe, ghi nhớ.**- HS lắng nghe, ghi nhớ.*- HS ghi nhớ. |