**CHỦ ĐỀ 4: CẢM HỨNG TRONG SÁNG TÁC MĨ THUẬT**

**TIẾT 14, BÀI 7: CẢM HỨNG TRONG SÁNG TÁC HỘI HOẠ (TIẾT 1)**

**I. MỤC TIÊU**

**1. Kiến thức.**

Nhận biết được dạng cảm hứng sáng tạo trực tiếp và cảm hứng sáng tạo chủ quan trong sáng tác hội hoạ.

**2. Năng lực.**

- Hiểu cách tạo cảm hứng trong thực hành, sáng tạo SPMT 2D.

- Vận dụng được cách tạo cảm hứng để thực hành, sáng tạo SPMT từ thực tiễn cuộc sống.

**3. Phẩm chất.**

Có ý thức rèn luyện, nuôi dưỡng cảm xúc nghệ thuật trước vẻ đẹp thiên nhiên, cuộc sống.

**II. THIẾT BỊ DẠY HỌC VÀ HỌC LIỆU**

**1. Đối với GV:**

**-** Một số hình ảnh, video clip giới thiệu về TPMT được sáng tạo qua một số cách tìm cảm hứng từ thiên nhiên, cuộc sống để trình chiếu trên PowerPoint.

- Hình ảnh TPMT khai thác hình ảnh trong thực tiễn đời sống để làm minh hoạ.

- Một số SPMT thể hiện vẻ đẹp trong thực tiễn đời sống với chất liệu khác nhau để phân tích cách thể hiện cho HS quan sát trực tiếp.

**2. Đối với HS:**

- SGK *Mĩ thuật 9.*

- Vở bài tập *Mĩ thuật 9.*

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

**III. TIẾN TRÌNH TỔ CHỨC CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC**

**A. HOẠT ĐỘNG KHỞI ĐỘNG (3-4’)**

- GV ổn định lớp.

- Kiểm tra bài cũ, giao nhiệm vụ học tập.

- Giới thiệu bài, tạo hứng thú học tập cho hs. *(GV tự chọn cách thức vào bài phù hợp)*

- Tổ chức cho HS tham gia khởi động tuỳ điều kiện thực tế.

- Gợi ý: Trò chơi trắc nghiệm, giải ô chữ, các trò chơi vận động,… theo nhóm hoặc cá nhân.

**B. HOẠT ĐỘNG HÌNH THÀNH KIẾN THỨC**

**\* HOẠT ĐỘNG 1: QUAN SÁT. (12-15’)**

**a) Mục tiêu.**

– HS nhận biết được có nhiều cách khác nhau khi tìm cảm hứng trong thực hành, sáng tạo TPMT.

– HS hiểu về cách tạo cảm hứng sáng tạo trực tiếp, cảm hứng sáng tạo chủ quan trong sáng tạo hội hoạ.

**b) Nội dung**

HS tìm hiểu một số cách tạo cảm hứng sáng tạo trực tiếp, cảm hứng sáng tạo chủ quan trong sáng tác hội hoạ.

**c) Sản phẩm**

Kiến thức cơ bản trong cách tạo cảm hứng sáng tác hội hoạ.

**d) Tổ chức thực hiện:**

|  |  |
| --- | --- |
| **HOẠT ĐỘNG CỦA GV - HS** | **SẢN PHẨM DỰ KIẾN** |
| **\* Phương án 1**  – GV giao mỗi nhóm HS chuẩn bị tư liệu làm bài thuyết trình trước lớp (bằng hình thức PowerPoint hoặc diễn thuyết) về cách tạo cảm hứng trong sáng tác hội hoạ theo gợi ý:  + Cách tạo cảm hứng sáng tạo trực tiếp trong sáng tác hội hoạ;  + Cách tạo cảm hứng sáng tạo chủ quan trong sáng tác hội hoạ;  – GV đánh giá theo sự tham gia của các thành viên trong nhóm.  **\* Phương án 2**  – GV hướng dẫn HS mở SGK Mĩ thuật 9, trang 29 – 30 quan sát và tìm hiểu một số TPMT và trình bày trên cơ sở câu hỏi định hướng trong SGK.  – Mỗi nhóm sẽ trình bày về một TPMT trên cơ sở phân tích trực tiếp trên hình minh hoạ trong sách.  – GV mở rộng thêm thông tin liên quan đến cách tìm ý tưởng, tạo cảm hứng trong TPMT,…  – GV chốt ý:  *+ Có nhiều cách tạo cảm hứng khi xây dựng bố cục, thể hiện theo chủ đề,… Việc dùng cách thể hiện ý tưởng, tạo cảm hứng liên quan đến kinh nghiệm, tư liệu, năng lực của mỗi cá nhân.*  *+ Trong quá trình tìm ý tưởng cần lưu ý đến kĩ năng, chất liệu tạo hình mà mỗi chúng ta có thế mạnh, tránh việc tìm ý tưởng khó thực hiện với khả năng của bản thân.*  *+ Có nhiều cách tạo cảm hứng trong thực hành, sáng tạo SPMT như cảm hứng sáng tạo trực tiếp, cảm hứng sáng tạo chủ quan, cũng như những cách tìm kiếm những thể nghiệm mới về chất liệu tạo hình, màu sắc, cách thể hiện,… Tuy nhiên, kĩ thuật hay chất liệu tạo hình chỉ là những phương tiện để thể hiện cảm xúc thẩm mĩ nên lựa chọn cách thức nào cần phù hợp với khả năng thể hiện của bản thân..*  – HS lắng nghe, ghi nhớ. | **1. Quan sát**  - Tìm hiểu một số cách thể hiện ý tưởng sáng tạo và cảm hứng trong sáng tác hội họa:  + Cảm hứng sáng tạo trực tiếp.  + Cảm hứng sáng tạo chủ quan trong sáng tác hội hoạ.  - Có nhiều cách tạo cảm hứng trong sáng tác mĩ thuật như quan sát, ghi chép vẻ đẹp của cuộc sống, liên tưởng và xây dựng hình tượng từ những phát hiện qua tư liệu văn bản, hình ảnh,.. Căn cứ theo khả năng, sở thích, mỗi người sẽ phù hợp với cách tìm cảm hứng sáng tác và hình thức thể hiện khác nhau. |

**\* HOẠT ĐỘNG 2: THỂ HIỆN. (22-25’)**

**a) Mục tiêu.**

Hình thành kĩ năng tìm ý tưởng và tạo cảm hứng trong thực hành, sáng tạo SPMT 2D, 3D.

**b) Nội dung**

– Tham khảo các bước gợi ý thực hiện trong SGK Mĩ thuật 9, trang 31.

– Thực hiện SPMT theo yêu cầu của bài học.

**c) Sản phẩm**

SPMT theo cách tìm cảm hứng yêu thích.

**d) Tổ chức thực hiện:**

|  |  |
| --- | --- |
| **HOẠT ĐỘNG CỦA GV - HS** | **SẢN PHẨM DỰ KIẾN** |
| - GV cho HS đọc phần Em có biết, SGK Mĩ thuật 9, trang 31 để hệ thống và định hướng nội dung chính của bài học.  – GV cho HS quan sát trình tự các bước thực hiện SPMT trong SGK Mĩ thuật 9, trang 31.  – GV có thể cho HS xem video clip các bước thực hiện SPMT đã sưu tầm, chuẩn bị từ trước. Qua đó, GV hướng dẫn cách thực hiện SPMT cũng như các lưu ý để có bố cục hài hoà, cân đối; màu sắc phù hợp với nội dung chủ đề.  – Khi HS thực hành SPMT, GV gợi ý:  *+ Cách tìm ý tưởng và tạo cảm hứng trong thực hành, sáng tạo SPMT của em là gì?*  *+ Cách tạo cảm hứng trong thực hành, sáng tạo SPMT của em có gặp khó khăn gì?*  - Trong quá trình HS thực hiện, GV quan sát, nhắc nhở và hỗ trợ HS khi có thắc mắc.  – HS thực hiện theo nhiệm vụ học tập được GV giao.  – Trong quá trình quan sát, HS đặt câu hỏi, trao đổi, thảo luận để làm rõ hơn cách tạo cảm hứng sáng tạo trực tiếp, cảm hứng sáng tạo chủ quan trong thực hành, sáng tạo SPMT.  – HS thực hành theo nhiệm vụ học tập được GV giao.  - Trong quá trình thực hành, HS có khó khăn cần thông báo để có sự giải đáp của GV. | **2. Thể hiện**  ***\** Gợi ý cách quan sát trực tiếp và tìm cảm hứng trong thực hành, sáng tạo sản phẩm mĩ thuật**  + Bước 1: Lựa chọn bố cục khuôn hình  + Bước 2: Ghi chép lại hình theo thực tế  + Bước 3: Vẽ hình theo ý tưởng xây dựng bố cục và lựa chọn hòa sắc chung  + Bước 4: Thể hiện chi tiết và hoàn thiện sản phẩm  ***\* Thực hành : Vẽ một bức tranh với chủ đề tự chọn, dựa trên cảm hứng sáng tạo chủ quan*** |

***\* Về nhà****: Tiếp tục hoàn thành Sp;*

*\** ***Chuẩn bị giờ sau****: Sản phẩm vừa học đang hoàn thành cùng đồ dùng học môn mĩ thuật.*

Bài 7: Cảm hứng trong sáng tác hội hoạ (Tiết 2)

**\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\***

Ngày soạn: /11/2024

Ngày dạy: /11/2024

**CHỦ ĐỀ 4: CẢM HỨNG TRONG SÁNG TÁC MĨ THUẬT**

**TIẾT 15, BÀI 7: CẢM HỨNG TRONG SÁNG TÁC HỘI HOẠ (TIẾT 2)**

**I. MỤC TIÊU**

**1. Kiến thức.**

Nhận biết được dạng cảm hứng sáng tạo trực tiếp và cảm hứng sáng tạo chủ quan trong sáng tác hội hoạ.

**2. Năng lực.**

- Hiểu cách tạo cảm hứng trong thực hành, sáng tạo SPMT 2D.

- Vận dụng được cách tạo cảm hứng để thực hành, sáng tạo SPMT từ thực tiễn cuộc sống.

**3. Phẩm chất.**

Có ý thức rèn luyện, nuôi dưỡng cảm xúc nghệ thuật trước vẻ đẹp thiên nhiên, cuộc sống.

**II. THIẾT BỊ DẠY HỌC VÀ HỌC LIỆU**

**1. Đối với GV:**

**-** Một số hình ảnh, video clip giới thiệu về TPMT được sáng tạo qua một số cách tìm cảm hứng từ thiên nhiên, cuộc sống để trình chiếu trên PowerPoint.

- Hình ảnh TPMT khai thác hình ảnh trong thực tiễn đời sống để làm minh hoạ.

- Một số SPMT thể hiện vẻ đẹp trong thực tiễn đời sống với chất liệu khác nhau để phân tích cách thể hiện cho HS quan sát trực tiếp.

**2. Đối với HS:**

- Bài thực hành đang làm từ tiết trước.

- SGK *Mĩ thuật 9, v*ở bài tập *Mĩ thuật 9.*

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

**III. TIẾN TRÌNH TỔ CHỨC CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC**

**A. HOẠT ĐỘNG KHỞI ĐỘNG (3-4’)**

- GV ổn định lớp.

- Kiểm tra bài cũ, giao nhiệm vụ học tập.

- Giới thiệu bài, tạo hứng thú học tập cho hs. *(GV tự chọn cách thức vào bài phù hợp)*

- Tổ chức cho HS tham gia khởi động tuỳ điều kiện thực tế.

**B. HOẠT ĐỘNG HÌNH THÀNH KIẾN THỨC (Tiếp theo)**

**\* HOẠT ĐỘNG 3: LUYỆN TẬP – THẢO LUẬN (22-25 phút)**

**a) Mục tiêu.**

– Củng cố kiến thức về cách tìm ý tưởng, tạo cảm hứng trong thực hành, sáng tạo SPMT.

– Trình bày được ý tưởng, tạo cảm hứng trong thực hành, sáng tạo SPMT, đưa ra được ý kiến cá nhân về SPMT thành viên trong lớp.

**b) Nội dung**

– GV tổ chức hướng dẫn HS trình bày những ý tưởng, cách tạo cảm hứng trong thực hành, sáng tạo SPMT đã thực hiện.

– HS thảo luận nhóm (nhóm đôi, nhóm tự do,…) theo các câu hỏi gợi ý trong SGK Mĩ thuật 9, trang 32.

**c) Sản phẩm**

– Khả năng trình bày của HS về SPMT đã thực hiện.

Củng cố tư duy trong tìm ý tưởng, tạo cảm hứng từ thực tiễn cuộc sống trong thực hành, sáng tạo SPMT

**d) Tổ chức thực hiện:**

|  |  |
| --- | --- |
| **HOẠT ĐỘNG CỦA GV - HS** | **SẢN PHẨM DỰ KIẾN** |
| - HS tiếp tục thực hiện SPMT.  - GV cho HS thảo luận thảo luận nhóm về những câu hỏi trong SGK Mĩ thuật 9, trang 28 trước khi trình bày trước lớp về các nội dung này.  - Trưng bày sản phầm mĩ thuật và thảo luận:  *+ Bạn tìm cảm hứng trong xây dựng bố cục, thực hành sản phẩm mĩ thuật như thế nào?*  *+ Trong những cách tìm kiếm cảm hứng sáng tạo, cách nào phù hợp với bạn? Vì sao?*  *+ Hình ảnh từ thực tiễn đời sống nào được bạn khai thác trong thực hành, sáng tạo sản phảm mĩ thuật?*  - HS trả lời câu hỏi.  - GV hướng dẫn, gợi mở để HS tự củng cố, tổng hợp kiến thức. HS tự rút ra được các khó khăn, thuận lợi trong quá trình thực hành vẽ tranh minh hoạ.  - HS lắng nghe, lĩnh hội. | **3. Luyện tập – Thảo luận**  - SPMT: Vẽ một bức tranh với chủ đề tự chọn, dựa trên cảm hứng sáng tạo chủ quan.  - Khả năng trình bày của HS về SPMT đã thực hiện. Củng cố tư duy trong tìm ý tưởng, tạo cảm hứng từ thực tiễn cuộc sống trong thực hành, sáng tạo SPMT. |

\* **HOẠT ĐỘNG 4: VẬN DỤNG (10 phút trên lớp + về nhà hoàn thiện)**

**a) Mục tiêu.**

Rèn luyện kĩ năng tìm cảm hứng sáng tạo nghệ thuật, hình thành thói quen quan sát, phân tích và ghi chép hình ảnh từ thực tiễn cuộc sống.

**b) Nội dung**

Quan sát, phân tích và ghi chép hình ảnh từ thực tiễn cuộc sống.

**c) Sản phẩm**

Tư duy về phân tích, ghi chép hình ảnh từ thực tiễn cuộc sống.

**d) Tổ chức thực hiện**

|  |  |
| --- | --- |
| **HOẠT ĐỘNG CỦA GV - HS** | **SẢN PHẨM DỰ KIẾN** |
| **\* Hoạt động trên lớp:**  – GV gợi mở các nội dung để HS hình thành tư duy trong quan sát, phân tích và ghi chép hình ảnh từ thực tiễn cuộc sống:  *+ Quan sát: những hình ảnh đẹp từ thiên nhiên, cuộc sống; cách cắt cảnh để tìm ý tưởng, xây dựng bố cục,...*  *+ Phân tích: các yếu tố tạo hình như chấm, nét, hình, màu từ hình ảnh; cách sắp xếp hình ảnh tiền cảnh – hậu cảnh tạo không gian; hình chính – hình phụ,...*  *+ Ghi chép: ở dạng nét, phân định/ gợi mở về sắc độ,...*  – HS làm quen cách khai thác nội dung, hình ảnh trong tác phẩm văn học để thực hành, sáng tạo SPMT.  – HS nêu cách thu thập hình ảnh từ thực tiễn cuộc sống để xây dựng bố cục theo chủ đề.  - HS thực hiện theo nhiệm vụ được giao.  **\* Hoạt động ở nhà:**  - HS thực hiện quan sát, phân tích và ghi chép hình ảnh yêu thích từ thực cuộc sống và lưu lại để giúp tìm ý tưởng, tạo cảm hứng cho thực hành, sáng tạo ở các bài học tiếp theo. | **4. Vận dụng**  HS hình thành tư duy trong quan sát, phân tích và ghi chép hình ảnh từ thực tiễn cuộc sống. |

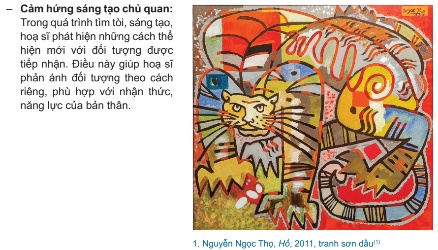
**\* Hướng dẫn giao nhiệm vụ về nhà. (1-2’)**

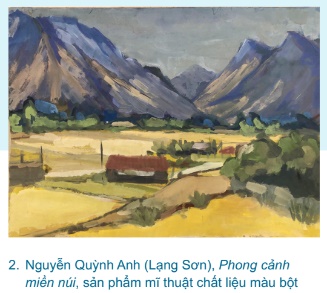
- Về nhà: Tiếp tục hoàn thành Sp (nếu chưa xong).

- Chuẩn bị giờ sau: Sản phẩm vừa học đã hoàn thành cùng các đồ dùng học tập môn mĩ thuật.

**Bài 8:** Thiết kế hình ảnh nhận diện thương hiệu (Tiết 1)

***\* Hình ảnh trực quan:***





\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**TIẾT 16 : KIỂM TRA ĐÁNH GIÁ CUỐI HỌC KỲ I**

**(Theo đề chung của Phòng GD và ĐT)**

**CHỦ ĐỀ 4: CẢM HỨNG TRONG SÁNG TÁC MĨ THUẬT**

**TIẾT 17, BÀI 8: THIẾT KẾ HÌNH ẢNH NHẬN DIỆN THƯƠNG HIỆU**

**(TIẾT 1)**

**I. MỤC TIÊU**

**1. Kiến thức.**

- Phân biệt được tín hiệu nhận biết riêng biệt của thương hiệu trên sản phẩm thiết kế.

**2. Năng lực:**

- Hiểu được vai trò thiết kế hình ảnh nhận diện thương hiệu trong lĩnh vực thiết kế đồ hoạ.

- Vận dụng nét đẹp từ thiên nhiên, cuộc sống để tạo nên đặc điểm nhận diện thương hiệu.

**3. Phẩm chất:**

- Yêu thích và sử dụng được thông điệp hình ảnh để giới thiệu, truyền thông về sản phẩm.

**II. THIẾT BỊ DẠY HỌC VÀ HỌC LIỆU**

**1. Đối với GV:**

- Một số hình ảnh, video clip về bộ nhận diện thương hiệu.

- Một số bản thiết kế bộ nhận diện thương hiệu lấy cảm hứng từ thiên nhiên giúp HS quan sát trực tiếp.

- Một số SPMT bộ nhận diện thương hiệu khai thác vẻ đẹp thiên nhiên để HS tham khảo.

**2. Đối với HS:**

- SGK *Mĩ thuật 9.*

- Vở bài tập *Mĩ thuật 9.*

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

**III. TIẾN TRÌNH TỔ CHỨC CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC**

**A. HOẠT ĐỘNG KHỞI ĐỘNG (3-4’)**

- GV ổn định lớp.

- Kiểm tra bài cũ, giao nhiệm vụ học tập.

- Giới thiệu bài, tạo hứng thú học tập cho hs. *(GV tự chọn cách thức vào bài phù hợp)*

- Tổ chức cho HS tham gia khởi động tuỳ điều kiện thực tế.

- Gợi ý: Trò chơi trắc nghiệm, giải ô chữ, các trò chơi vận động,… theo nhóm hoặc cá nhân.

**B. HOẠT ĐỘNG HÌNH THÀNH KIẾN THỨC**

**\* HOẠT ĐỘNG 1: QUAN SÁT. (12-15’)**

**a) Mục tiêu.**

- HS biết đến yếu tố nhận diện thương hiệu trên sản phẩm thiết kế.

- Thông qua phân tích một số hình ảnh nhận diện thương hiệu trên sản phẩm để hiểu về cách thiết kế hình ảnh nhận diện thương hiệu.

**b) Nội dung:**

- HS tìm hiểu về hình ảnh nhận diện thương hiệu trên sản phẩm.

**c) Sản phẩm học tập:**

- Kiến thức cơ bản về cách thiết kế hình ảnh nhận diện thương hiệu trên sản phẩm.

**d) Tổ chức thực hiện:**

|  |  |
| --- | --- |
| **HOẠT ĐỘNG CỦA GV - HS** | **SẢN PHẨM DỰ KIẾN** |
| **\* Phương án 1**  - GV hướng dẫn HS mở SGK *Mĩ thuật 9*, trang 33 – 34 quan sát và tìm hiểu một số cách thiết kế hình ảnh nhận diện thương hiệu và trình bày trên cơ sở câu hỏi định hướng trong SGK *Mĩ thuật 9*, trang 33.  *+ Yếu tố nhận diện thương hiệu thường xuất hiện ở vị trí nào trên sản phẩm?*  *+ Hình ảnh nhận diện thương hiệu thường có đặc điểm gì?*  - HS trả lời câu hỏi.  - Mỗi nhóm sẽ trình bày về yếu tố nhận diện thương hiệu trên sản phẩm thiết kế trên cơ sở phân tích trực tiếp trên hình minh hoạ trong sách.  - GV mở rộng thêm thông tin liên quan đến cách lựa chọn hình ảnh cần thể hiện để nhận diện thương hiệu như: cách điệu (đường nét, màu sắc), ý tưởng từ thiên nhiên,...  **\* Phương án 2**  - GV chuẩn bị một bộ nhận diện thương hiệu phù hợp và giao cho các nhóm phân tích:  *+ Hình ảnh được khai thác thế nào (hình dáng, màu sắc)?*  *+ Vị trí trang trí ở đâu trong bộ nhận diện thương hiệu? Điều này tạo nên sự khác biệt, hấp dẫn như thế nào?*  - HS trả lời câu hỏi.  - GV mời các nhóm lên trình bày ý kiến thảo luận trong nhóm.  - GV chốt ý:  *+ Có nhiều cách thiết kế hình ảnh nhận diện thương hiệu trên sản phẩm như khai thác vẻ đẹp từ thiên nhiên, các hình đơn giản; hình vẽ – hình chụp,...*  *+ Mỗi cách lựa chọn hình ảnh trong thiết kế bộ nhận diện thương hiệu đều thể hiện những phong cách sáng tạo riêng của nhà thiết kế.*  *+ Việc lựa chọn hình thức thể hiện, cách khai thác hình ảnh theo ý đồ tạo hình và khả năng thực hiện của bản thân phù hợp. Mỗi hình thức thể hiện đều có ngôn ngữ riêng và tạo sự hấp dẫn về mặt thị giác.*  - HS lắng nghe, ghi nhớ. | **1. Quan sát**  - Yếu tố nhận diện thương hiệu trên sản phẩm thiết kế.  - Hình ảnh nhận diện thương hiệu trên sản phẩm: *Hình ảnh nhận diện thương hiệu được thiết kế để áp dụng vào các sản phẩm như: sổ tay, thẻ ra vào công ty, giao diện máy tính, cốc, phong bì,... nhằm thống nhất hệ thống tín hiệu truyền thông thị giác để xác định giá trị nhận biết riêng biệt của công ty, doanh nghiệp* |

**\* HOẠT ĐỘNG 2: THỂ HIỆN. (22-25’)**

**a) Mục tiêu.**

**-** HS tìm hiểu cách gợi ý trong thiết kế hình ảnh nhận diện thương hiệu trên sản phẩm.

- HS có thêm cách thức trong thiết kế hình ảnh nhận diện lớp học, lấy cảm hứng từ vẻ đẹp từ thiên nhiên.

**b) Nội dung:**

- HS tìm hiểu cách thiết kế hình ảnh nhận diện thương hiệu trên sản phẩm.

- HS thiết kế hình ảnh nhận diện của lớp học, lấy cảm hứng từ vẻ đẹp trong thiên nhiên.

**c) Sản phẩm học tập:**

- SPMT thiết kế hình ảnh nhận diện của lớp học lấy cảm hứng từ vẻ đẹp thiên nhiên.

**d) Tổ chức thực hiện:**

|  |  |
| --- | --- |
| **HOẠT ĐỘNG CỦA GV - HS** | **SẢN PHẨM DỰ KIẾN** |
| - GV cho HS tìm hiểu cách gợi ý thiết kế hình ảnh nhận diện thương hiệu trên sản phẩm, lấy cảm hứng từ vẻ đẹp trong thiên nhiên, SGK *Mĩ thuật 9*, trang 35.  - GV lưu ý phần gợi ý cách thực hiện là một phương án cơ bản và còn nhiều cách thiết kế khác.  - GV có thể cho HS xem video clip (đã chuẩn bị hoặc sưu tầm) về thiết kế bộ nhận diện thương hiệu để HS xem, nhằm mở rộng cách thiết kế. Trong đó lưu ý:  *+ Hình ảnh nhận diện thương hiệu cần đồng bộ, thống nhất ở các sản phẩm trong bộ nhận diện thương hiệu;*  *+ Để hình ảnh nhận diện thương hiệu rõ cần sử dụng tạo hình có tính ước lệ, khái quát cao để khi xuất hiện trên sản phẩm to hay nhỏ đều thuận thiện nhận biết.*  - HS quan sát, lắng nghe.  - Trước khi HS thực hiện, GV lưu ý:  *+ Mời HS đọc phần Em có biết, SGK Mĩ thuật 9, trang 35 để chốt ý trong phần này.*  *+ Về ý tưởng: HS có thể xác định bộ nhận diện lớp học gồm những sản phẩm nào, định thiết kế sử dụng vào mục đích gì? Từ hình dáng sản phẩm mới hình thành ý tưởng thiết kế hình ảnh cho phù hợp. HS cũng có thể thiết kế hình ảnh nhận diện lớp học độc lập và đặt hình ảnh vào các sản phẩm (dự kiến).*  *+ Về cách thể hiện: Lựa chọn hình thức thiết kế phù hợp với khả năng thực hiện của bản thân. Trong quá trình thiết kế, cần lưu ý yếu tố kích thước của sản phẩm để yếu tố nhận diện không quá to hoặc nhỏ trong tổng thể chung,…*  - Trong quá trình HS thực hành, GV quan sát và hỗ trợ bằng lời nói đối với những HS còn khó khăn trong tìm ý tưởng, lựa chọn cách thức thể hiện,…  - HS thực hiện SPMT. | **2. Thể hiện**  **\*** Gợi ý cách thiết kế hình ảnh nhận diện thương hiệu trên sản phẩm:          ***\* Bài tập thực hành :*** *Thiết kế hình ảnh nhận diện của lớp em, lấy cảm hứng từ vẻ đẹp trong thiên nhiên.* |

***\* Về nhà****: Tiếp tục hoàn thành Sp;*

*\** ***Chuẩn bị giờ sau****: Sản phẩm vừa học đang hoàn thành cùng đồ dùng học môn mĩ thuật.*

Bài 8: Thiết kế hình ảnh nhận diện thương hiệu (Tiết 2)

**\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\***

**CHỦ ĐỀ 4: CẢM HỨNG TRONG SÁNG TÁC MĨ THUẬT**

**TIẾT 18, BÀI 8: THIẾT KẾ HÌNH ẢNH NHẬN DIỆN THƯƠNG HIỆU**

**(TIẾT 2)**

**I. MỤC TIÊU**

**1. Kiến thức.**

- Phân biệt được tín hiệu nhận biết riêng biệt của thương hiệu trên sản phẩm thiết kế.

**2. Năng lực:**

- Hiểu được vai trò thiết kế hình ảnh nhận diện thương hiệu trong lĩnh vực thiết kế đồ hoạ.

- Vận dụng nét đẹp từ thiên nhiên, cuộc sống để tạo nên đặc điểm nhận diện thương hiệu.

**3. Phẩm chất:**

- Yêu thích và sử dụng được thông điệp hình ảnh để giới thiệu, truyền thông về sản phẩm.

**II. THIẾT BỊ DẠY HỌC VÀ HỌC LIỆU**

**1. Đối với GV:**

- Một số hình ảnh, video clip về bộ nhận diện thương hiệu.

- Một số bản thiết kế bộ nhận diện thương hiệu lấy cảm hứng từ thiên nhiên giúp HS quan sát trực tiếp.

- Một số SPMT bộ nhận diện thương hiệu khai thác vẻ đẹp thiên nhiên để HS tham khảo.

**2. Đối với HS:**

- Bài thực hành đang làm từ tiết trước.

- SGK *Mĩ thuật 9, v*ở bài tập *Mĩ thuật 9.*

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

**III. TIẾN TRÌNH TỔ CHỨC CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC**

**A. HOẠT ĐỘNG KHỞI ĐỘNG (3-4’)**

- GV ổn định lớp.

- Kiểm tra bài cũ, giao nhiệm vụ học tập.

- Giới thiệu bài, tạo hứng thú học tập cho hs. *(GV tự chọn cách thức vào bài phù hợp)*

- Tổ chức cho HS tham gia khởi động tuỳ điều kiện thực tế.

**B. HOẠT ĐỘNG HÌNH THÀNH KIẾN THỨC (Tiếp theo)**

**\* HOẠT ĐỘNG 3: LUYỆN TẬP – THẢO LUẬN (22-25 phút)**

**a) Mục tiêu.**

- Củng cố, kiến thức về cách thiết kế hình ảnh nhận diện thương hiệu, lấy cảm hứng từ vẻ đẹp thiên nhiên, qua thiết kế hình ảnh nhận diện lớp học.

- Khả năng trình bày, bày tỏ cảm nhận của bản thân trước nhóm, lớp.

**b) Nội dung**

- HS trao đổi theo các câu hỏi trong SGK *Mĩ thuật 9*, trang 36.

- HS trình bày, bày tỏ cảm nhận của bản thân về SPMT hình ảnh nhận diện lớp học.

**c) Sản phẩm**

Củng cố kiến thức của bản thân về thiết kế hình ảnh nhận diện thương hiệu đã thực hiện của bạn/ nhóm.

**d) Tổ chức thực hiện:**

|  |  |
| --- | --- |
| **HOẠT ĐỘNG CỦA GV - HS** | **SẢN PHẨM DỰ KIẾN** |
| - HS tiếp tục thực hiện SPMT.  - GV cho HS thảo luận về nội dung câu hỏi trong SGK *Mĩ thuật 9*, trang 36 và trình bày trước nhóm về các nội dung này.  - Trưng bày sản phẩm mĩ thuật và thảo luận:  *+ Sản phảm thiết kế hình ảnh nhận diện Iớp học của bạn lấy cảm hứng từ vẻ đẹp nào trong thiên nhiên?*  *+ Hình ảnh nhận diện lớp học được thiết kế với yếu tố tạo hinh nào nổi bật? Vì sao?*  *+ Trong quá trình thiết kế hình ảnh nhận diện thương hiệu lớp học, bạn gặp khó khăn gì và đã khắc phục như thế nào?*  - HS trưng bày sản phẩm thiết kế hình ảnh nhận diện thương hiệu đã thực hiện và trao đổi thảo luận theo câu hỏi định hướng trong SGK, trình bày trước nhóm/ lớp những kiến thức liên quan đến cách tìm cảm hứng và thực hiện SPMT.  - Trong HĐ này, GV cần định hướng, gợi mở để HS nói lên được hiểu biết của mình về việc thực hiện SPMT hình ảnh nhận diện thương hiệu lớp học, từ xây dựng ý tưởng về sản phẩm và yếu tố nhận diện, cho đến việc sử dụng cách thức để thiết kế.. | **3. Luyện tập – Thảo luận**  - SPMT thiết kế hình ảnh nhận diện của lớp học lấy cảm hứng từ vẻ đẹp thiên nhiên.  - Củng cố kiến thức của bản thân về thiết kế hình ảnh nhận diện thương hiệu đã thực hiện của bạn/ nhóm. |

\* **HOẠT ĐỘNG 4: VẬN DỤNG (10 phút trên lớp + về nhà hoàn thiện)**

**a) Mục tiêu.**

**-** Giúp HS củng cố, gắn kết kiến thức, kĩ năng đã học để lên ý tưởng thiết kế hình ảnh nhận diện nhà trường nơi các em đang học hoặc đã học.

**b) Nội dung:**

- Lên ý tưởng thiết kế hình ảnh nhận diện nhà trường.

**c) Sản phẩm học tập:**

Hình ảnh nhận diện trường học.

**d) Tổ chức thực hiện**

|  |  |
| --- | --- |
| **HOẠT ĐỘNG CỦA GV - HS** | **SẢN PHẨM DỰ KIẾN** |
| Căn cứ theo thời gian hoàn thành 3 hoạt động trên mà GV cho HS thực hiện SPMT ở lớp hay ở nhà theo các lưu ý sau:  - Xác định hình ảnh cần khai thác trong thiết kế.  - Vì tính chất, mục đích thực hiện SPMT này có tính chất rèn luyện kĩ năng nên HS cần lên ý tưởng và phác thảo ở hình thức bản vẽ, không cần quá cầu kì.  - HS có thể đặt hình ảnh nhận diện trường học vào một số sản phẩm để tăng tính trực quan và hiệu quả trong thuyết minh về ý tưởng thiết kế của mình.  - HS thực hiện nhiệm vụ học tập thiết kế hình ảnh nhận diện trường học theo kiến thức đã học và lưu ý của GV. | **4. Vận dụng**    Lên ý tưởng thiết kế hình ảnh nhận diện nhà trường nơi HS đang học hoặc đã học. |

**\* Hướng dẫn giao nhiệm vụ về nhà. (1-2’)**

- Về nhà: Tiếp tục hoàn thành Sp (nếu chưa xong).

- Chuẩn bị giờ sau: Sản phẩm vừa học đã hoàn thành cùng các đồ dùng học tập môn mĩ thuật.

***\* Hình ảnh trực quan:***



