

Sở GD VÀ ĐT Thành Phố Đà Nẵng

Trường: THPT Đỗ Đăng Tuyển

Giáo viên soạn: Bùi Thị Tuyết

Ngày soạn: 14/11/2025

Thời gian thực hiện: tuần học 9

Lớp dạy: 10/2, 10/4, 10/6

Chủ đề 4: ỨNG DỤNG TIN HỌC
BÀI 12: PHẦN MỀM THIẾT KẾ ĐỒ HỌA

Thời gian thực hiện: 1 tiết LT+1 tiết TH

(1 TIẾT LÝ THUYẾT)

I. MỤC TIÊU

1. Kiến thức:

- Biết được khái niệm về thiết kế đồ họa.
- Phân biệt được đồ họa vector và đồ họa điểm ảnh.
- Sử dụng được các chức năng cơ bản của phần mềm thiết kế đồ họa

Inkscape để vẽ hình đơn giản.

2. Năng lực:

2.1. Năng lực chung:

- Năng lực tự chủ, tự học: HS có khả năng tự đọc SGK, kết hợp với gợi ý của GV để trả lời các câu hỏi.

- Năng lực giao tiếp và hợp tác: HS làm việc theo nhóm để giải quyết những yêu cầu của GV.

- Năng lực sáng tạo và giải quyết vấn đề: Sáng tạo, trí tưởng tượng về mặt hình ảnh phong phú.

2.2. Năng lực chuyên môn:

- Năng lực Tin học;
- Năng lực tính toán.

3. Phẩm chất:

- Nhân ái: Thể hiện sự cảm thông và sẵn sàng giúp đỡ bạn trong quá trình thảo luận nhóm, sẵn sàng chia sẻ sản phẩm của mình cho các bạn góp ý, đánh giá và tham khảo.

- Trung thực: Thật thà, ngay thẳng trong quá trình học tập và làm việc nhóm; lên án sự gian lận của các nhóm (nếu có).

- Trách nhiệm: Có tinh thần trách nhiệm với nhiệm vụ, hoàn thành báo cáo để đưa ra kết quả.

- Chăm chỉ: Chăm học hỏi, có tinh thần tự học; nhiệt tình, năng nổ trong hoạt động nhóm.

II. THIẾT BỊ DẠY HỌC VÀ HỌC LIỆU

1. Thiết bị dạy học: Máy tính, tivi (máy chiếu), bảng phụ (nếu có)

2. Học liệu:

- Học sinh: SGK Tin học 10, SBT Tin học 10.
- Giáo viên: Kế hoạch bài dạy, phiếu giao nhiệm vụ (phiếu học tập), phiếu đánh giá kết quả thực hiện của nhóm và một số tài liệu có liên quan.

Một vài tấm thiệp, poster phim hoặc tờ rơi quảng cáo (chia cho các nhóm thảo luận). Các tệp ảnh chung và tệp ảnh vector như logo, nhân vật hoạt hình,

III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC

1. Hoạt động 1: KHỞI ĐỘNG (5 PHÚT)

a. *Mục tiêu:* Giới thiệu cho học sinh thấy mức độ phổ biến của các ứng dụng thiết kế đồ họa trong thực tế. Từ đó nhận biết được đâu là các sản phẩm của thiết kế đồ họa, kỹ năng thiết kế đồ họa có thể giúp ích gì cho học sinh

b. *Nội dung:* GV cho HS quan sát một số hình ảnh đã chuẩn bị trước. Yêu cầu HS tìm hiểu mục đích sử dụng hình ảnh và ngành nghề nào tạo ra hình ảnh này.

c. *Sản phẩm:* HS trả lời được các câu hỏi GV đưa ra và biết được mục đích của việc thiết kế đồ họa.

d. *Tổ chức thực hiện:*

♦ **Giao nhiệm vụ:**

GV đưa ra hình ảnh logo trường THPT Đỗ Đăng Tuyển



Yêu cầu HS trả lời câu hỏi:

- Các em thường nhìn thấy những hình ảnh này xuất hiện ở đâu?
- Những hình ảnh này được sử dụng với mục đích gì?
- Ngành nghề nào tạo ra các ảnh này?

♦ **Thực hiện nhiệm vụ:** HS quan sát, suy nghĩ câu hỏi của GV đưa ra.

♦ **Báo cáo, thảo luận:** HS xung phong trả lời câu hỏi, các HS khác nhận xét, tranh luận.

♦ **Kết luận, nhận định:**

- GV nhận xét, đánh giá câu trả lời của HS.
- GV khẳng định lại:

+ Hình ảnh đồ họa xuất hiện trên các phương tiện truyền thông, mạng internet.

+ Hình ảnh đồ họa truyền đạt nội dung thông tin đến người xem.

+ Ngành thiết kế đồ họa tạo ra các hình ảnh đồ họa.

2. Hoạt động 2: HÌNH THÀNH KIẾN THỨC MỚI

2.1. Thiết kế đồ họa (10 PHÚT)

Hoạt động 1: So sánh giữa ảnh chụp và hình vẽ

a. *Mục tiêu:* Giúp HS nhận ra sự khác nhau giữa các loại đồ họa. Bước đầu nhận biết các sản phẩm của thiết kế đồ họa.

b. *Nội dung:* GV chuẩn bị các hình ảnh thuộc hai loại đồ họa, cho HS quan sát theo nhóm và yêu cầu HS đưa ra các nhận xét, phân tích sự khác nhau của hai loại hình ảnh.

c. *Sản phẩm:* Kết quả làm việc của các nhóm (Phiếu học tập số 1).

d. Tổ chức thực hiện:

♦ **Giao nhiệm vụ:**

- GV chia lớp thành 8 nhóm (các nhóm đều cử 1 nhóm trưởng, 1 thư ký).
- GV chiếu hai hình ảnh sau đây cho cả lớp quan sát



- GV phát Phiếu học tập số 1 cho các nhóm và yêu cầu các nhóm thảo luận để hoàn thành Phiếu học tập số 1 trong thời gian là 5 phút.

PHIẾU HỌC TẬP SỐ 1:

Hãy phân tích sự khác nhau của hai hình ảnh Hình 12.1a và hình 12.1b?	
Nhận xét 1:	
Nhận xét 2:	
Nhận xét 3:	

♦ **Thực hiện nhiệm vụ:**

- Các nhóm thảo luận để hoàn thành yêu cầu của GV đưa ra.
- GV quan sát, theo dõi các nhóm và hỗ trợ các nhóm khi cần thiết.

♦ **Báo cáo, thảo luận:**

- Các nhóm nộp lại Phiếu học tập số 1.
- GV chỉ định ngẫu nhiên đại diện 2 nhóm lên trình bày kết quả thực hiện của nhóm mình, các nhóm còn lại nhận xét, tranh luận.

♦ **Kết luận, nhận định:**

- GV nhận xét, đánh giá kết quả thực hiện của các nhóm.

- Từ những nhận xét đánh giá của hoạt động nhóm, GV giới thiệu hai loại đồ họa: đồ họa điểm ảnh và đồ họa vector và đưa ra so sánh giữa hai loại đồ họa.

Đồ họa điểm ảnh	Đồ họa vector
Định nghĩa bằng tập điểm.	Định nghĩa bằng phương trình toán học.
Phù hợp chỉnh sửa ảnh, nhiều chi tiết, màu sắc liền mạch và chân thực.	Phù hợp tạo logo, minh họa và bản vẽ kỹ thuật,...
Phóng to có ảnh hưởng chất lượng hình.	Có thể co giãn mà không bị vỡ hình.
Ảnh lớn, độ chi tiết cao tương ứng tệp có kích thước lớn.	Tạo bản in với kích thước tùy ý, độ lớn của tệp không thay đổi.
Không thể chuyển sang đồ họa vector mà giữ nguyên chất lượng.	Dễ dàng chuyển sang đồ họa điểm ảnh.

+ Ảnh chụp là đồ họa điểm ảnh.

+ Dùng đồ họa vecto phù hợp hơn dùng đồ họa điểm ảnh khi thiết kế logo vì hình vẽ bằng PM thường là tổ hợp từ các hình khối đơn giản, số màu ít và giữ nguyên độ nét khi phóng to hay thu nhỏ.

- GV nhắc lại khái niệm thiết kế đồ họa:

1. Thiết kế đồ họa

- Thiết kế đồ họa là tạo ra sản phẩm bằng hình ảnh, chữ để truyền tải thông tin đến người xem

- Hai loại đồ họa là đồ họa điểm ảnh (bitmap) và đồ họa vector

2.2. Phần mềm đồ họa

Hoạt động 2: Làm quen với phần mềm đồ họa (10 PHÚT)

a. Mục tiêu:

- Đưa ra một nhiệm vụ thực tế cho HS, từ đó chỉ ra các kiến thức và kỹ năng tối thiểu khi muốn thiết kế một hình ảnh truyền tải thông tin cụ thể.

- HS nắm được giao diện phần mềm.

b. Nội dung: GV giao Phiếu học tập số 2 và yêu cầu HS làm việc theo nhóm.

c. Sản phẩm: Kết quả làm việc của các nhóm (Phiếu học tập số 2).

d. Tổ chức thực hiện:

♦ **Giao nhiệm vụ:**

GV phát Phiếu học tập số 2 cho các nhóm đã phân công và yêu cầu các nhóm thảo luận để hoàn thành Phiếu học tập số 2 trong thời gian là 8 phút.

PHIẾU HỌC TẬP SỐ 2

Muốn tạo một logo cho lớp hoặc cho câu lạc bộ ta cần những gì?	
1:	
2:	
3:	

♦ **Thực hiện nhiệm vụ:**

- Các nhóm thảo luận để hoàn thành yêu cầu của GV đưa ra.
- GV quan sát, theo dõi các nhóm và hỗ trợ các nhóm khi cần thiết.

♦ **Báo cáo, thảo luận:**

- Các nhóm nộp lại Phiếu học tập số 2.
- GV chỉ định ngẫu nhiên đại diện 3 nhóm lên trình bày kết quả thực hiện của nhóm mình, các nhóm còn lại nhận xét, tranh luận.

♦ **Kết luận, nhận định:**

- GV nhận xét, đánh giá kết quả thực hiện của các nhóm.
- Từ Phiếu học tập số 2, HS trả lời cần có một phần mềm thiết kế đồ họa. GV giới thiệu phần mềm Inkscape, hướng dẫn HS tải và cài đặt phần mềm Inkscape. Giới thiệu giao diện của phần mềm Inkscape.
- Có hai loại phần mềm đồ họa:
 - + Phần mềm tạo, chỉnh sửa hình vector: Adobe Illustrator, CorelDraw, Inkscape, ...
 - + Phần mềm xử lý ảnh bitmap: Adobe Photoshop, GIMP, ...

a) Tải và cài đặt phần mềm

- Tải phần mềm tại địa chỉ: <https://inkscape.org/release/inkscape-1.0/>.
- Cài đặt theo hướng dẫn.

b) Giao diện của Inkscape



Hình 12.3. Màn hình làm việc của Inkscape 1.0.1

Ghi nhớ

2. Phần mềm đồ họa

- Có hai loại phần mềm đồ họa. Phần mềm tạo, chỉnh sửa hình vector và phần mềm xử lý ảnh bitmap
- Inkscape là phần mềm miễn phí để tạo, chỉnh sửa sản phẩm đồ họa vector

2.3. Các đối tượng đồ họa của hình vẽ

Hoạt động 3: Sắp xếp các đối tượng (20 PHÚT)

a. *Mục tiêu:* Đưa ra một nhiệm vụ thực tế, từ đó chỉ ra sự tác động của thứ tự sắp xếp đến hiển thị ảnh cuối cùng.

b. *Nội dung:* GV đưa ra nhiệm vụ vẽ các đối tượng của một sản phẩm đồ họa. Yêu cầu học sinh xác định thứ tự sắp xếp các đối tượng để phù hợp với mục đích của sản phẩm đồ họa.

c. *Sản phẩm*: HS trả lời được các câu hỏi GV đưa ra và biết được ảnh hưởng của thứ tự sắp xếp các đối tượng đến kết quả hiển thị của sản phẩm đồ họa.

d. *Tổ chức thực hiện*:

♦ **Giao nhiệm vụ**:

- GV đưa ra nhiệm vụ.

Nếu chúng ta có một quả dưa hấu và 1 quả cam ở trên bàn. Xác định xem cần xếp hai quả này như thế nào để:

a) Nhìn thấy đủ cả hai quả, không quả nào bị che khuất

b) Chỉ nhìn thấy quả dưa hấu

c) Nhìn thấy đủ quả cam, quả dưa hấu bị che một phần

d) Nhìn thấy quả dưa hấu, quả cam bị che đi một phần

♦ **Thực hiện nhiệm vụ**: HS quan sát, suy nghĩ câu hỏi của GV đưa ra.

♦ **Báo cáo, thảo luận**: HS xung phong trả lời câu hỏi, các HS khác nhận xét, tranh luận.

♦ **Kết luận, nhận định**:

- GV nhận xét, đánh giá câu trả lời của HS.

- GV khẳng định lại: các đối tượng vẽ trước là lớp dưới, có thể bị che khuất toàn bộ hay một phần bởi các đối tượng vẽ sau.

- GV nhắc lại với HS về ảnh hưởng thứ tự xếp các đối tượng đến kết quả hiển thị.

- GV giới thiệu biểu tượng của 5 công cụ sử dụng thường xuyên nhất trong hộp công cụ và cách vẽ, lưu tệp ảnh vector.

3. Các đối tượng đồ họa của hình vẽ

- **Tạo tệp mới**: File/new hoặc ctrl+N

- **Lưu tệp**: File/save hoặc ctrl+S

- **Lưu tệp với tên khác**: File/save as

- **Chọn Màu tô (Fill Color) và màu vẽ (Stroke Color) trên bảng màu.**

- **Chọn màu vẽ**: Shift + chọn màu cần vẽ

- **Tên tệp có phần mở rộng là**: bonghoa.svg

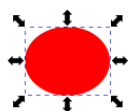
- **Muốn vẽ hình tròn cân đối**: chọn hình tròn+ ctrl+ kéo chuột

- **Muốn hủy thao tác sau khi vẽ xong chọn mũi tên**:



- **Nhân đôi hình**: ctrl+D

- **Muốn chỉnh sửa hình theo mong muốn**: chọn hình + kích chuột trái



Ghi nhớ:

- Mỗi hình vẽ bao gồm các đối tượng đồ họa. Các đối tượng này sẽ xuất hiện theo thứ tự lớp, các đối tượng vẽ trước sẽ ở lớp dưới, đối tượng vẽ sau sẽ ở lớp trên. Ta có thể thay đổi thứ tự lớp của đối tượng.

3. Hoạt động 3: LUYỆN TẬP (5 phút)

a. *Mục tiêu:* Giúp HS biết cách vẽ một số hình đơn giản. HS nắm được cách chọn đối tượng, sắp xếp các đối tượng.

b. *Nội dung:* GV giao nhiệm vụ, HS thực hiện nhiệm vụ theo nhóm.

c. *Sản phẩm:* Kết quả làm việc của các nhóm (Phiếu học tập số 3)

d. *Tổ chức thực hiện:*

♦ **Giao nhiệm vụ:** GV phát phiếu học tập số 3

PHIẾU HỌC TẬP SỐ 3:

Trong phần mềm đồ họa Inkscape, để thêm các đối tượng có sẵn trên hộp công cụ như hình chữ nhật, hình vuông, hình tròn, hình elip, cung tròn, ngôi sao, đa giác, hình xoắn ốc hoặc vẽ đối tượng tự do hay chèn chữ, ... ta thực hiện theo các bước nào?				
Bước 1:				
Bước 2:				
Bước 3:				
<i>Khoanh tròn vào phương án trả lời đúng.</i>				
Câu 1:	Theo em, thanh công cụ nào được sử dụng nhiều nhất trong Inkscape?			
	A. Bảng màu.	B. Thanh thiết lập chế độ kết dính.	C. Thanh điều khiển thuộc tính.	D. Hộp công cụ.
Câu 2:	Một tệp tin đồ họa vector được lưu trong máy tính với phần mở rộng là?			
	A. .png	B. .jpg	C. .svg	D. .bmp
Câu 3:	Để tạo tệp tin mới trong Inkscape ta sử dụng tổ hợp phím nào?			
	A. Ctr + F	B. Ctrl + N	C. Ctrl + E	D. Ctrl + H

♦ **Thực hiện nhiệm vụ:**

- Các nhóm thảo luận để hoàn thành yêu cầu của GV đưa ra.

- GV quan sát, theo dõi các nhóm và hỗ trợ các nhóm khi cần thiết.

♦ **Báo cáo, thảo luận:**

- Các nhóm nộp lại Phiếu học tập số 3.

- GV chỉ định ngẫu nhiên đại diện 2 nhóm lên trình bày kết quả thực hiện của nhóm mình, các nhóm còn lại nhận xét, tranh luận.

♦ **Kết luận, nhận định:**

- GV nhận xét, đánh giá kết quả thực hiện nhiệm vụ của các nhóm.

4. Hoạt động 4: VẬN DỤNG (5 PHÚT)

a. *Mục tiêu:* HS vận dụng được những kiến thức đã học của bài 12 để tạo ra được một sản phẩm đồ họa.

b. *Nội dung:*

- GV giao bài tập về nhà cho HS thực hiện.
- GV đánh giá chung kết quả thực hiện nhiệm vụ của các nhóm trong suốt quá trình học Bài 12.

c. Sản phẩm: Kết quả làm bài tập về nhà bằng 1 sản phẩm đồ họa.

d. Tổ chức thực hiện:

♦ **Giao nhiệm vụ:**

GV đưa ra 2 bài tập về nhà cho HS như sau: Tải và cài đặt phần mềm Inkscape trên máy tính cá nhân và thực hiện các yêu cầu sau:

Bài 1: Vẽ một bông hoa bằng hình tròn và các hình elip, tô màu cho bông hoa theo sở thích đảm bảo tính thẩm mỹ?

Bài 2: Vẽ Quốc kì Việt Nam.

♦ **Thực hiện nhiệm vụ:** HS về nhà làm bài tập GV giao.

♦ **Báo cáo, thảo luận:** HS nộp sản phẩm qua email để GV nhận xét, đánh giá.

ĐÁP ÁN CÁC PHIẾU HỌC TẬP

PHIẾU HỌC TẬP SỐ 1:

Hãy phân tích sự khác nhau của hai hình ảnh Hình 12.1a và hình 12.1b?	
Nhận xét 1:	Hình 12.1a nhìn sắc nét, chân thực hơn hình 12.1b
Nhận xét 2:	Hình 12.1a khi phóng to sẽ bị nhòe, vỡ không nhìn rõ Hình 12.1b không bị nhòe, vỡ khi phóng to
Nhận xét 3:	Hình 12.1a là ảnh chụp. Hình 12.1b là hình vẽ

PHIẾU HỌC TẬP SỐ 2

Muốn tạo một logo cho lớp hoặc cho câu lạc bộ ta cần những gì?	
1:	Cần có một ý tưởng cho logo
2:	Sau khi có ý tưởng, cần có một công cụ để phác họa ý tưởng
3:	Chọn một phần mềm đồ họa để triển khai ý tưởng

3. Phiếu học tập số 3:

Trong phần mềm đồ họa Inkscape, để thêm các đối tượng có sẵn trên hộp công cụ như hình chữ nhật, hình vuông, hình tròn, hình elip, cung tròn, ngôi sao, đa giác, hình xoắn ốc hoặc vẽ đối tượng tự do hay chèn chữ, ... ta thực hiện theo các bước nào?				
Bước 1:	Chọn công cụ tương ứng trên hộp công cụ			
Bước 2:	Chỉnh tùy chọn trong thanh điều khiển thuộc tính, nếu cần			
Bước 3:	Xác định vị trí hình vẽ trong vùng làm việc, kéo thả chuột để vẽ hình.			
Khoanh tròn vào phương án trả lời đúng.				
Câu 1:	Theo em, thanh công cụ nào được sử dụng nhiều nhất trong Inkscape?			
	A. Bảng màu.	B. Thanh thiết lập chế độ kết dính.	C. Thanh điều khiển thuộc tính.	D. Hộp công cụ.
Câu 2:	Một tệp tin đồ họa vector được lưu trong máy tính với phần mở rộng là?			
	A. .png	B. .jpg	C. .svg	D. .bmp
Câu 3:	Để tạo tệp tin mới trong Inkscape ta sử dụng tổ hợp phím nào?			
	A. Ctr + F	B. Ctrl + N	C. Ctrl + E	D. Ctrl + H

Sở GD VÀ ĐT Thành Phố Đà Nẵng

Trường: THPT Đỗ Đăng Tuyển

Giáo viên soạn: Bùi Thị Tuyết

Ngày soạn: 14/11/2025

Thời gian thực hiện: tuần học 9

Lớp dạy: 10/2, 10/4, 10/6

Chủ đề 4: ỨNG DỤNG TIN HỌC
BÀI 12: PHẦN MỀM THIẾT KẾ ĐỒ HỌA

Môn: Tin học – Lớp: 10

Thời gian thực hiện: 1 tiết LT+1 TH
(1 TIẾT THỰC HÀNH)

I. MỤC TIÊU

1. Kiến thức:

- Biết được phần mềm thiết kế đồ họa.
- Sử dụng được các chức năng cơ bản của phần mềm thiết kế đồ họa Inkscape để vẽ hình đơn giản.

2. Năng lực:

2.1. Năng lực chung:

- Năng lực tự chủ, tự học: HS có khả năng tự đọc SGK, kết hợp với gợi ý của GV để trả lời các câu hỏi.
- Năng lực giao tiếp và hợp tác: HS làm việc theo nhóm để giải quyết những yêu cầu của GV.
- Năng lực sáng tạo và giải quyết vấn đề: Sáng tạo, trí tưởng tượng về mặt hình ảnh phong phú.

2.2. Năng lực chuyên môn:

- Năng lực Tin học;
- Năng lực tính toán.

3. Phẩm chất:

- Nhân ái: Thể hiện sự cảm thông và sẵn sàng giúp đỡ bạn trong quá trình thảo luận nhóm, sẵn sàng chia sẻ sản phẩm của mình cho các bạn góp ý, đánh giá và tham khảo.
- Trung thực: Thật thà, ngay thẳng trong quá trình học tập và làm việc nhóm; lên án sự gian lận của các nhóm (nếu có).
- Trách nhiệm: Có tinh thần trách nhiệm với nhiệm vụ, hoàn thành báo cáo để đưa ra kết quả.
- Chăm chỉ: Chăm học hỏi, có tinh thần tự học; nhiệt tình, năng nổ trong hoạt động nhóm.

II. THIẾT BỊ DẠY HỌC VÀ HỌC LIỆU

1. Thiết bị dạy học: Máy tính, tivi (máy chiếu), bảng phụ (nếu có)

2. Học liệu:

- Học sinh: SGK Tin học 10, SBT Tin học 10.
- Giáo viên: Kế hoạch bài dạy, phiếu giao nhiệm vụ (phiếu học tập), phiếu đánh giá kết quả thực hiện của nhóm và một số tài liệu có liên quan.

III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC

1. Hoạt động 1: KHỞI ĐỘNG (5 phút)

a. *Mục tiêu:* Giới thiệu cho học sinh thấy mức độ phổ biến của các ứng dụng thiết kế đồ họa trong thực tế. Từ đó nhận biết được đâu là các sản phẩm của thiết kế đồ họa, kỹ năng thiết kế đồ họa có thể giúp ích gì cho học sinh

b. *Nội dung:* GV cho HS quan sát một số hình ảnh đã chuẩn bị trước. Yêu cầu HS tìm hiểu cách tạo ra các hình ảnh trên.

c. *Sản phẩm:* HS trả lời được các câu hỏi GV đưa ra.

d. *Tổ chức thực hiện:*

♦ **Giao nhiệm vụ:**

GV đưa ra hình ảnh các lá cờ của các nước và một số hình khác :



Yêu cầu HS trả lời câu hỏi:

- Các em thường nhìn thấy những hình ảnh này xuất hiện ở đâu?
- Những hình ảnh này được sử dụng với mục đích gì?
- Phần mềm nào dùng để vẽ?

♦ **Thực hiện nhiệm vụ:** HS quan sát, suy nghĩ câu hỏi của GV đưa ra.

♦ **Báo cáo, thảo luận:** HS xung phong trả lời câu hỏi, các HS khác nhận xét, tranh luận.

♦ **Kết luận, nhận định:**

- GV nhận xét, đánh giá câu trả lời của HS.
- GV khẳng định lại:

+ Hình ảnh đồ họa xuất hiện trên các phương tiện truyền thông, mạng internet.

+ Hình ảnh đồ họa truyền đạt nội dung thông tin đến người xem.

+ Phần mềm để thiết kế Inkscape, CorelDRAW, Adobe Photoshop,

2. Hoạt động 2: HÌNH THÀNH KIẾN THỨC MỚI (30 phút)

2.2. Phần mềm đồ họa

Hoạt động 1: Hướng dẫn cài đặt phần mềm Inkscape (10 phút)

a. *Mục tiêu:*

- Đưa ra một nhiệm vụ thực tế cho HS, từ đó chỉ ra các kiến thức và kỹ năng tối thiểu khi muốn cài đặt phần mềm.

- HS nắm được giao diện phần mềm.

b. *Nội dung:* GV gửi Link để tải phần mềm Inkscape và yêu cầu HS làm việc theo nhóm.

c. *Sản phẩm:* Kết quả làm việc của các nhóm thông qua máy tính học sinh thực hành.

d. *Tổ chức thực hiện:*

♦ **Giao nhiệm vụ:**

GV gửi link để download phần mềm Inkscape.

<https://inkscape.org/release/1.2.1/windows/>

Yêu cầu các nhóm cài đặt phần mềm tại máy vi tính học sinh đã được phân công.

♦ **Thực hiện nhiệm vụ:**

- Các nhóm thảo luận để hoàn thành yêu cầu của GV đưa ra.
- GV quan sát, theo dõi các nhóm và hỗ trợ các nhóm khi cần thiết.

♦ **Báo cáo, thảo luận:**

- Các nhóm hoàn thành việc cài đặt.
- GV chỉ định ngẫu nhiên đại diện 1 nhóm lên trình bày kết quả thực hiện của nhóm mình, các nhóm còn lại nhận xét, tranh luận.

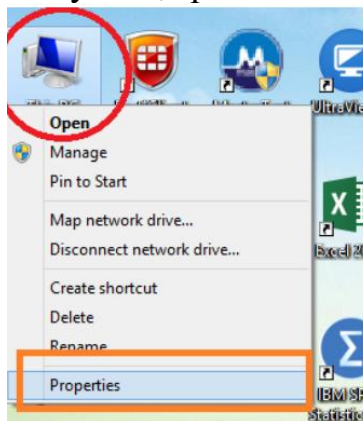
♦ **Kết luận, nhận định:**

- GV nhận xét, đánh giá kết quả thực hiện của các nhóm.
- GV giới thiệu phần mềm Inkscape, hướng dẫn HS tải và cài đặt phần mềm Inkscape. Giới thiệu giao diện của phần mềm Inkscape.

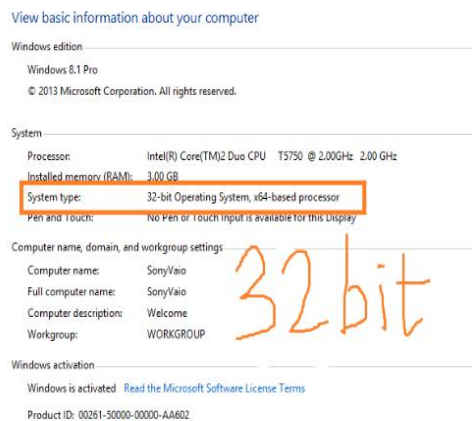
Bước 1: Tải phần mềm Inkscape. <https://inkscape.org/release/1.2.1/windows/>

Bước 1.1. Chọn hệ điều hành Windows bao nhiêu Bit, bằng cách:

Nháy chuột phải vào **My computer** → Chọn **Properties**



Xem tại dòng **System type**
Hệ điều hành 32 bit



Hoặc hệ điều hành 64 bit

View basic information about your computer

Windows edition

Windows 10 Enterprise LTSC
© 2018 Microsoft Corporation. All rights reserved.

System

Processor: Intel(R) Core(TM) i3-6100U CPU @ 2.30GHz
Installed memory (RAM): 4.00 GB
System type: 64-bit Operating System, x64-based processor
Pen and Touch: No Pen or Touch input is available for this Display

Computer name, domain, and workgroup settings

Computer name: Admin
Full computer name: Admin
Computer description:
Workgroup: WORKGROUP

Windows activation

Windows is activated [Read the Microsoft Software License Terms](#)
Product ID: 00425-00000-00002-AA642

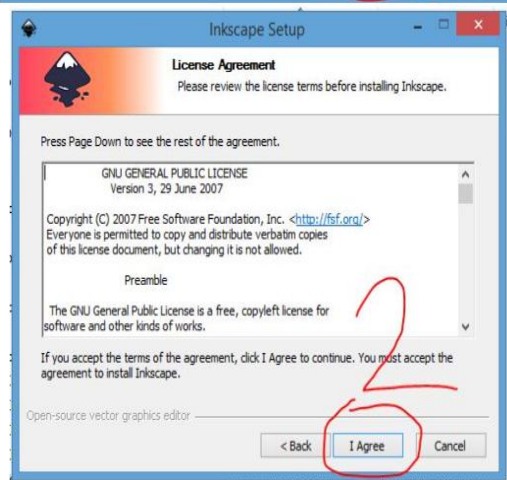
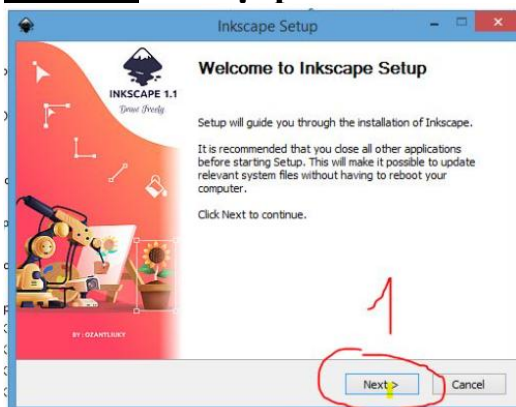
Bước 1.2: Chọn phiên bản tương ứng với hệ điều hành

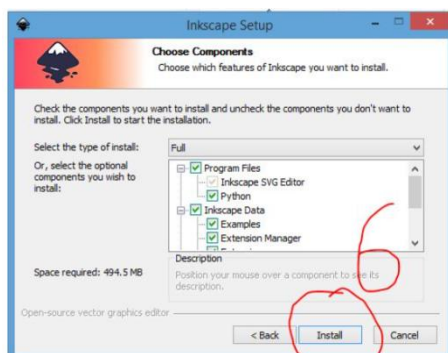
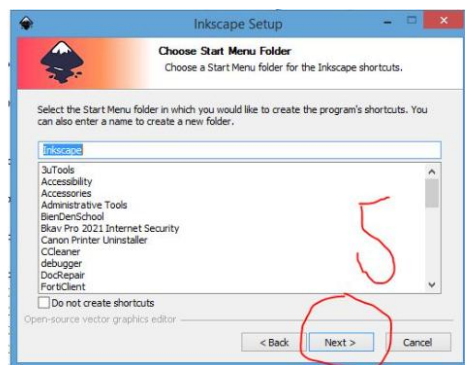
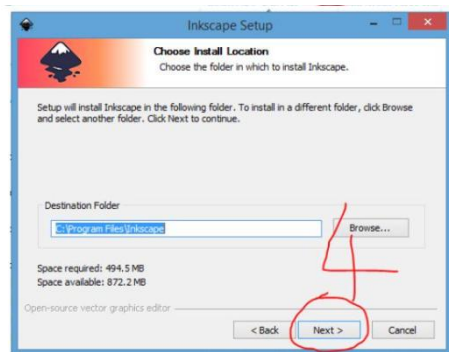
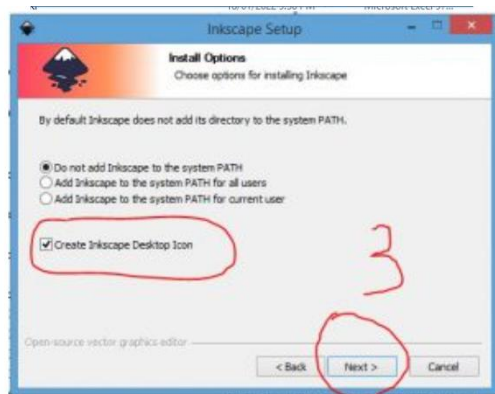
All Platforms for Inkscape 1.1.2

This lists all platforms for the selected release. It shows each of the downloads that have been made available without listing the un-filled slots of all platforms. For example, if Windows 32bit is shown, but Windows 64bit is not, then we have a build for 32bit but not for 64.

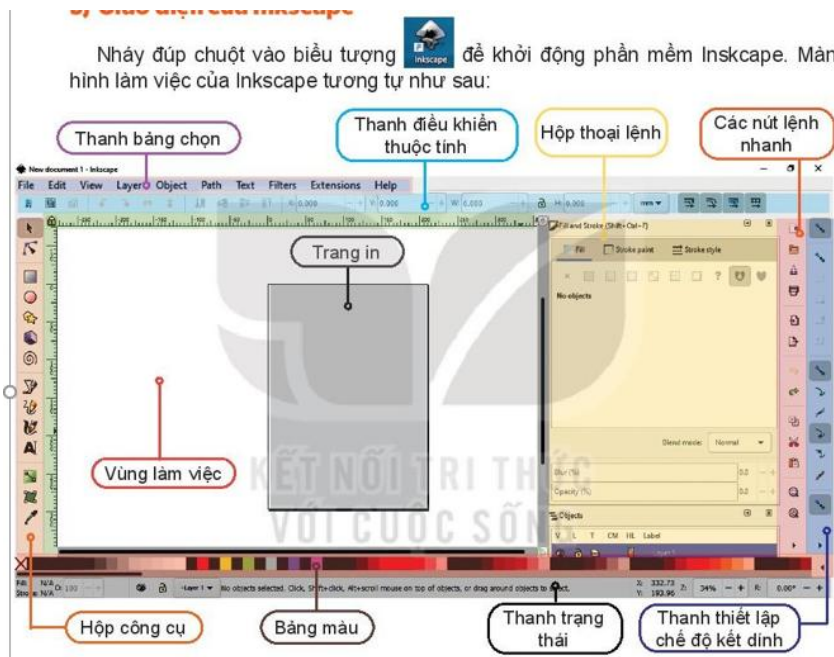
GNU/Linux : AppImage	Feb. 5, 2022, 3:40 p.m.	Download
macOS : disk image (dmg)	Feb. 5, 2022, 9:32 p.m.	Download
Windows : 64-bit : msi	Feb. 8, 2022, 12:09 a.m.	Download
Windows : 64-bit : exe	Feb. 8, 2022, 12:09 a.m.	Download
Windows : 64-bit : compressed (7z)	Feb. 8, 2022, 12:09 a.m.	Download
GNU/Linux : Ubuntu : ppa	Feb. 5, 2022, 4:13 p.m.	
Source : Archive : xz tarball	Feb. 5, 2022, 1:36 a.m.	Download
Windows : 32-bit : compressed (7z)	Feb. 8, 2022, 12:10 a.m.	Download
Windows : 32-bit : msi	Feb. 8, 2022, 12:10 a.m.	Download
Windows : 32-bit : portable app	Feb. 7, 2022, 3:42 a.m.	Download
Windows : 32-bit : exe	Feb. 8, 2022, 12:10 a.m.	Download

Bước 2: Cài đặt phần mềm Inkscape

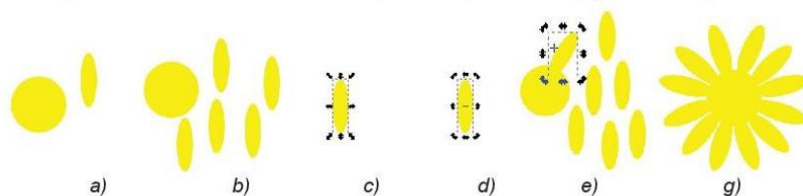




Bước 3: Sau khi cài đặt xong:



Hoạt động 2: Thực hành Vẽ một bông hoa theo mẫu (20 phút)



Hình 12.5. Vẽ bông hoa từ hình tròn và những hình elip

a. Mục tiêu:

- HS sử dụng được phần mềm Inkscape để vẽ

b. Nội dung: HS dựa vào hiểu biết để thực hành trên máy tính

c. Sản phẩm: Kết quả làm việc của các nhóm thông qua máy tính học sinh thực hành.

d. Tổ chức thực hiện:

♦ Giao nhiệm vụ:

Yêu cầu các nhóm khởi động phần mềm Inkspace và thao tác để vẽ

♦ Thực hiện nhiệm vụ:

- Các nhóm thảo luận để hoàn thành yêu cầu của GV đưa ra.

- GV quan sát, theo dõi các nhóm và hỗ trợ các nhóm khi cần thiết.

♦ Báo cáo, thảo luận:

- Các nhóm hoàn thành việc vẽ bông hoa theo mẫu.

- GV chỉ định ngẫu nhiên đại diện 1 nhóm lên trình bày kết quả thực hiện của nhóm mình, các nhóm còn lại nhận xét, tranh luận.

♦ Kết luận, nhận định:

- GV nhận xét, đánh giá kết quả thực hiện của các nhóm.

- GV hướng dẫn hs vẽ các hình theo mẫu.

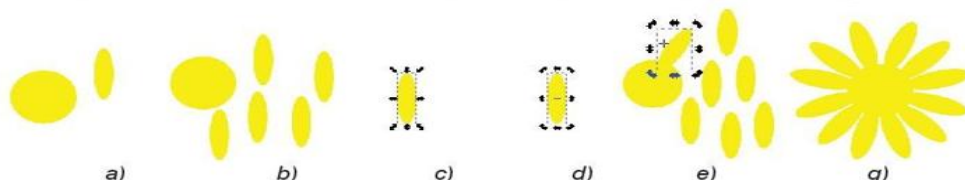
Hướng dẫn.

Bước 1: Chọn công cụ  trên hộp công cụ, vẽ hình tròn và hình elip là đài hoa và cánh hoa, chọn màu bông hoa ở bảng màu (Hình 12.5a).

Bước 2: Chọn hình elip rồi nhấn nút phải chuột, chọn **Duplicate** để có các bản sao của cánh hoa (Hình 12.5b).

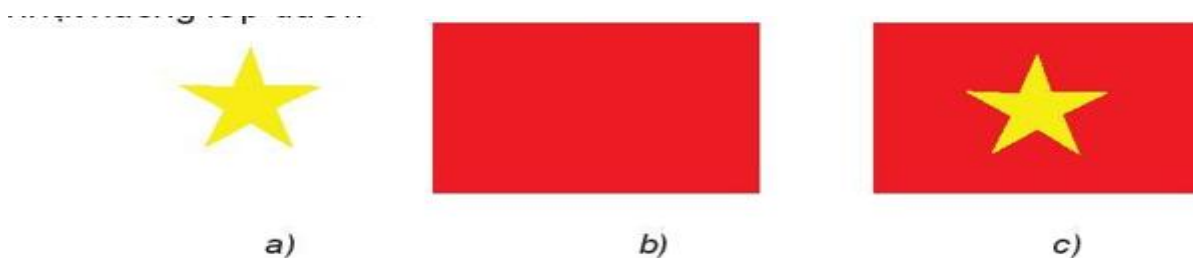
Bước 3: Quay cánh hoa và di chuyển đến vị trí phù hợp.

- Chọn công cụ  trên hộp công cụ. Nháy chuột lên một cánh hoa, nháy lần một để hiển thị chế độ phóng to thu nhỏ (Hình 12.5c), nháy lần hai để hiển thị chế độ quay (Hình 12.5d).
- Nháy chuột vào các mũi tên, kéo thả chuột để điều chỉnh cánh hoa quay hướng phù hợp (Hình 12.5e).
- Nháy chuột vào cánh hoa và di chuyển đến vị trí phù hợp (Hình 12.5g).



Hình 12.5. Vẽ bông hoa từ hình tròn và những hình elip

Hoạt động 3: Vẽ hình Quốc Kỳ Việt Nam (Hình 12.6) (10 phút)



Hình 12.6. Vẽ Quốc kỳ Việt Nam

a. Mục tiêu:

- HS sử dụng được phần mềm Inkspace để vẽ

b. Nội dung: HS dựa vào hiểu biết để thực hành trên máy tính

c. Sản phẩm: Kết quả làm việc của các nhóm thông qua máy tính học sinh thực hành.

d. Tổ chức thực hiện:

♦ Giao nhiệm vụ:

Yêu cầu các nhóm khởi động phần mềm Inkspace và thao tác để vẽ

♦ Thực hiện nhiệm vụ:

- Các nhóm thảo luận để hoàn thành yêu cầu của GV đưa ra.

- GV quan sát, theo dõi các nhóm và hỗ trợ các nhóm khi cần thiết.

♦ Báo cáo, thảo luận:

- Các nhóm hoàn thành việc vẽ bông hoa theo mẫu.

- GV chỉ định ngẫu nhiên đại diện 1 nhóm lên trình bày kết quả thực hiện của nhóm mình, các nhóm còn lại nhận xét, tranh luận.

♦ Kết luận, nhận định:

- GV nhận xét, đánh giá kết quả thực hiện của các nhóm.

- GV hướng dẫn hs vẽ các hình theo mẫu.

3. Hoạt động 3: LUYỆN TẬP (5 phút)

- a. *Mục tiêu:* Giúp HS củng cố lại phần mềm Inkspace
- b. *Nội dung:* GV giao nhiệm vụ, HS thực hiện nhiệm vụ theo nhóm.
- c. *Sản phẩm:* Kết quả làm việc của các nhóm (Phiếu học tập)
- d. *Tổ chức thực hiện:*

♦ Giao nhiệm vụ: GV phát phiếu học tập với 2 câu hỏi

1. Sau khi vẽ một hình tròn trong Inkscape. Ta thực hiện liên tục các thao tác sau:
Nháy vào công cụ  trên hộp công cụ, nháy chuột lên hình tròn, nháy chuột chọn lần lượt các màu , ,  trên bảng màu, giữ phím **Shift** và nháy chuột vào màu  trên bảng màu.
Em hãy xác định xem kết quả hình tròn sẽ có màu sắc như thế nào?
2. Để thay một ngôi sao thành một khối lập phương. Em sẽ tìm công cụ ở thanh công cụ nào?
A. Bảng màu. B. Thanh điều khiển thuộc tính.
C. Hộp công cụ. D. Hộp thoại lệnh.

♦ Thực hiện nhiệm vụ:

- Các nhóm thảo luận để hoàn thành yêu cầu của GV đưa ra.
- GV quan sát, theo dõi các nhóm và hỗ trợ các nhóm khi cần thiết.

♦ Báo cáo, thảo luận:

- Các nhóm nộp lại Phiếu học tập.
- GV chỉ định ngẫu nhiên đại diện 2 nhóm lên trình bày kết quả thực hiện của nhóm mình, các nhóm còn lại nhận xét, tranh luận.

♦ Kết luận, nhận định:

- GV nhận xét, đánh giá kết quả thực hiện nhiệm vụ của các nhóm.

4. Hoạt động 4: VẬN DỤNG (5 phút)

- a. *Mục tiêu:* HS vận dụng được những kiến thức đã học của bài 12 để tạo ra được một sản phẩm đồ họa.

b. *Nội dung:*

- GV giao bài tập về nhà cho HS thực hiện.
- GV đánh giá chung kết quả thực hiện nhiệm vụ của các nhóm trong suốt quá trình học Bài 12.

c. *Sản phẩm:* Kết quả làm bài tập về nhà bằng 1 sản phẩm đồ họa.

d. *Tổ chức thực hiện:*

♦ Giao nhiệm vụ: HS làm 2 bài tập sau:

1. Hãy vẽ quốc kì các nước: Thái Lan, Lào, Myanmar và Anh.



2. Hãy vẽ các hình sau bằng các hình cơ bản.



♦ Thực hiện nhiệm vụ: HS về nhà làm bài tập GV giao.

♦ Báo cáo, thảo luận: HS nộp sản phẩm qua email để GV nhận xét, đánh giá.

ĐÁP ÁN PHIẾU HỌC TẬP
PHIẾU HỌC TẬP SỐ 1:

Câu hỏi	Đáp án
1. Sau khi vẽ một hình tròn trong Inkscape. Ta thực hiện liên tục các thao tác sau: Nháy vào công cụ  trên hộp công cụ, nháy chuột lên hình tròn, nháy chuột chọn lần lượt các màu  trên bảng màu, giữ phím Shift và nháy chuột vào màu  trên bảng màu. Em hãy xác định xem kết quả hình tròn sẽ có màu sắc như thế nào?  Hình vuông, hình chữ nhật Hình tròn, hình elíp Hình đa giác, hình sao Bút vẽ Văn bản	Nháy chuột con lần lượt các bảng màu  trên bảng màu, ta chọn được màu tô là . Giữ phím Shift và nháy chuột vào màu  trên bảng màu, ta chọn màu vẽ là . Vậy hình tròn tô màu  và có viền là màu .
2. Để thay một ngôi sao thành một khối lập phương. Em sẽ tìm công cụ ở thanh công cụ nào? A. Bảng màu. B. Thanh điều khiển thuộc tính. C. Hộp công cụ. D. Hộp thoại lệnh.	Đáp án: C Trong hộp công cụ có sẵn một số công cụ như hình sau: