

Sở GD và ĐT Thành Phố Đà Nẵng

Trường THPT Đỗ Đăng Tuyển

Giáo viên soạn: Bùi Thị Tuyết

Ngày soạn: 22/03/2026

Thời gian thực hiện: tuần học 34

Lớp dạy: 10/2,10/4,10/6

CHỦ ĐỀ 6. HƯỚNG NGHIỆP VỚI TIN HỌC
BÀI 33: NGHỀ THIẾT KẾ ĐỒ HỌA MÁY TÍNH

Môn học: Tin học; Lớp: 10

Thời gian thực hiện: 1 tiết

I. MỤC TIÊU

1. Về kiến thức

- Biết được khái niệm, kiến thức và kỹ năng cần có của nghề thiết kế đồ.
- Biết các ngành học và nhu cầu nhân lực liên quan đến nghề thiết kế đồ họa.

2. Về năng lực

2.1 Năng lực chung

- Năng lực tự chủ, tự học: Học sinh có khả năng tự đọc sách giáo khoa, tra cứu mạng Internet và kết hợp với gợi ý của giáo viên để trả lời câu hỏi của GV.
- Năng lực giao tiếp và hợp tác: HS làm việc theo nhóm để giải quyết những yêu cầu của GV đặt ra.
- Năng lực giải quyết vấn đề: HS giải quyết vấn đề có sáng tạo.

2.2 Năng lực tin học

- **Nlb:** Nhận thức, ứng xử đúng đắn và có hiểu biết ban đầu về nghề nghiệp trong bối cảnh CMCN 4.0
- **Nld:** Tự chủ trong tìm kiếm tri thức, hiểu biết với sự trợ giúp của các công cụ Tin học.

3. Về 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
- Chăm chỉ: Chăm học hỏi, có tinh thần tự học; nhiệt tình, năng nổ trong hoạt động nhóm.
- Trách nhiệm: Có tinh thần trách nhiệm với nhiệm vụ, hoàn thành báo cáo để đưa ra kết quả.

4. Phát triển các năng lực số cốt lõi

- 1.1.NC1a: Đáp ứng được nhu cầu thông tin.
- 1.1.NC1b: Áp dụng được kỹ thuật tìm kiếm để lấy được dữ liệu, thông tin và nội dung trong môi trường số.

- 1.2.NC1a: Thực hiện đánh giá được độ tin cậy và độ tin cậy của các nguồn dữ liệu, thông tin và nội dung số.
- 5.2.NC1a: Đánh giá được nhu cầu cá nhân.

II. THIẾT BỊ DẠY HỌC VÀ HỌC LIỆU

1. Đối với GV:

- KHBD, Slide bài giảng.
- Video, đường link phục vụ cho việc minh họa.
- Máy tính, máy chiếu, loa.

2. Đối với HS:

SGK, vở để ghi chép, thiết bị có thể kết nối Internet (máy tính/smart phone)

III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC

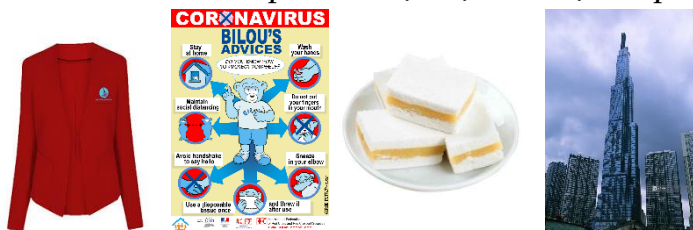
1. HOẠT ĐỘNG MỞ ĐẦU (5 phút)

- Mục tiêu: HS nhận biết được sản phẩm của nghề thiết kế đồ họa, tạo hứng thú cho học sinh tìm hiểu về nghề này.
- Nội dung: HS thảo luận, trả lời các câu hỏi do GV đặt ra.
- Sản phẩm: HS nhận biết được nội dung bài học là nghề thiết kế đồ họa máy tính
- Tổ chức hoạt động

Bước 1. *Giao nhiệm vụ học tập*

- GV yêu cầu HS quan sát một số hình ảnh, và trả lời câu hỏi.

Câu 1: *Đâu là sản phẩm được tạo ra trực tiếp bằng máy tính?*



Câu 2: *Để tạo ra được những sản phẩm như thế này, chúng ta cần phải học ngành nghề gì?*

Câu 3: *Trong các công việc sau, theo em công việc nào có liên quan trực tiếp đến nghề thiết kế đồ họa?*



Bước 2. *Thực hiện nhiệm vụ*

- HS quan sát hình ảnh, thảo luận theo cặp đôi và trả lời câu hỏi.
- GV hướng dẫn, theo dõi, hỗ trợ HS nếu cần thiết.

Bước 3. *Báo cáo, thảo luận*

- GV mời đại diện HS trả lời.
- GV mời HS khác nhận xét, bổ sung.

Bước 4. *Kết luận, nhận định*

GV nhận xét các câu trả lời của học sinh:

- Câu 1: Poster về cách phòng chống Virus Corona.
- Câu 2: Thiết kế đồ họa.

GV dẫn dắt vào bài: “Để kiểm tra xem câu trả lời của các bạn ở câu hỏi này có đúng không thì chúng ta cùng tìm hiểu xem nghề thiết kế đồ họa máy tính là gì? Học thiết kế đồ họa là chúng ta sẽ làm việc ở đâu? Tất cả sẽ được giải đáp trong bài học hôm nay – Bài 33: Nghề thiết kế đồ họa máy tính.

2. HOẠT ĐỘNG HÌNH THÀNH KIẾN THỨC (30 phút)

Hoạt động 1. Khái niệm về Thiết kế đồ họa (10 phút)

a. Mục tiêu:

- Giúp HS hình dung được như thế nào là thiết kế đồ họa, biết sản phẩm nào thuộc thiết kế đồ họa và lợi ích của thiết kế đồ họa, ngành nghề liên quan.
- 1.1.NC1a: Đáp ứng được nhu cầu thông tin.
- 5.2.NC1a: Đánh giá được nhu cầu cá nhân.

b. Nội dung: Dựa vào SGK thảo luận nhóm thực hiện Phiếu học tập số 1.

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

d. Tổ chức hoạt động

Bước 1. *Chuyển giao nhiệm vụ*

- GV chia lớp thành 4 nhóm (các nhóm đề cử 1 nhóm trưởng, 1 thư ký).
- 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:

Nhiệm vụ 1: Điền vào chỗ trống để được khái niệm thiết kế đồ họa:

Thiết kế đồ họa là sáng tạo các truyền thông kết hợp giữa hình ảnh,, màu sắc để truyền tải thông tin đến người xem.

Nhiệm vụ 2: Tick chọn những sản phẩm là sản phẩm thiết kế đồ họa?

1.	Biển hiệu của shop áo quần Yody	☐
2.	Giấy xin phép nghỉ học	☐
3.	Thiệp chúc mừng mừng 8 tháng 3	☐
4.	Trang chủ của Website bán hàng	☐
5.	Bài tập làm văn của em	☐
6.	Logo của trường Đại học sư phạm Huế	☐
7.	Truyện tranh Doremon	☐
8.	Hình ảnh sau áo phong đồng phục	☐
9.	Video ghi lại	☐

10.	Bìa tạp chí thời trang	☐
-----	------------------------	--------------------------

Nhiệm vụ 3: Thiết kế đồ họa mang lại lợi ích gì trong cuộc sống hiện nay?

-
-
-
-
-
-

Nhiệm vụ 4: Liệt kê 5 ngành nghề có liên quan đến Thiết kế đồ họa:

-
-
-
-
-

Bước 2. Thực hiện nhiệm vụ

- HS thảo luận theo nhóm hoàn thành sản phẩm Phiếu học tập số 1.
- GV hướng dẫn, theo dõi, hỗ trợ HS nếu cần thiết.

Bước 3. Báo cáo, thảo luận

- GV mời đại diện nhóm báo cáo sản phẩm.
- GV mời HS khác nhận xét, bổ sung.

Bước 4. Kết luận, nhận định

GV đánh giá, nhận xét, đưa ra chuẩn kiến thức dựa trên kết quả Phiếu học tập số 1

PHIẾU HỌC TẬP SỐ 1:

Nhiệm vụ 1: Điền vào chỗ trống để được khái niệm thiết kế đồ họa:
Thiết kế đồ họa là sáng tạo các **truyền thông** kết hợp giữa hình ảnh, **kiểu chữ**, màu sắc để truyền tải thông tin đến người xem.

Nhiệm vụ 2: Tick chọn những sản phẩm là sản phẩm thiết kế đồ họa?

11.	Biểu hiệu của shop áo quần Yody	☒
12.	Giấy xin phép nghỉ học	☐
13.	Thiệp chúc mừng mừng 8 tháng 3	☒
14.	Trang chủ của Website bán hàng	☒
15.	Bài tập làm văn của em	☐
16.	Logo của trường Đại học sư phạm Huế	☒
17.	Truyện tranh Doremon	☒
18.	Hình ảnh sau áo phong đồng phục	☒
19.	Video ghi lại	☐
20.	Bìa tạp chí thời trang	☒

Nhiệm vụ 3: Thiết kế đồ họa mang lại lợi ích gì trong cuộc sống hiện nay?

- Giúp tạo dựng hình ảnh chuyên nghiệp cho tổ chức hoặc cá nhân.
- Tăng sự truyền thông thu hút và hấp dẫn.
- Tăng hiệu quả tiếp thị, tăng doanh thu
- Mang lại trải nghiệm thú vị cho độc giả và người xem

Nhiệm vụ 4: Liệt kê 5 ngành nghề có liên quan đến Thiết kế đồ họa:

- Thiết kế thời trang
- Sản xuất truyện tranh
- Kiến trúc sư nhà, công trình xây dựng
- Làm biển quảng cáo
- Thiết kế các ấn phẩm trên tạp chí, trang web

→ GV chuyển sang nội dung mới bằng câu hỏi: Có phải ai cũng có thể học và làm tốt công việc thiết kế đồ họa không? Để trả lời vấn đề này chúng ta cùng sang phần 2. Kiến thức, kỹ năng cần có của người thiết kế đồ họa.

Hoạt động 2. Các kỹ năng của người làm thiết kế đồ họa (10 phút)

a. Mục tiêu:

- HS nắm được các kỹ năng cần có của người làm thiết kế đồ họa máy tính, cũng như khả năng phù hợp với nghề của bản thân.
- 1.1.NC1b: Áp dụng được kỹ thuật tìm kiếm để lấy được dữ liệu, thông tin và nội dung trong môi trường số.
- 5.2.NC1a: Đánh giá được nhu cầu cá nhân.

b. Nội dung: GV trình bày vấn đề; HS lắng nghe, đọc SGK, quan sát hình ảnh, thảo luận và trả lời câu hỏi.

c. Sản phẩm: HS nêu được các kỹ năng cần có của người làm thiết kế đồ họa.

d. Tổ chức hoạt động

Bước 1. Chuyển giao nhiệm vụ

- GV chia HS thành 4 nhóm, HS đọc mục 2 SGK tr.157, 158 và thực hiện 1 trong 2 nhiệm vụ: (nhóm 1, 3 thực hiện nhiệm vụ 1, nhóm 2, 4 thực hiện nhiệm vụ 2)
- + Nhiệm vụ 1: Để học tốt thiết kế đồ họa thì em cần phải học tốt các môn học nào ở bậc phổ thông? Các kiến thức đó được áp dụng như thế nào?
- + Nhiệm vụ 2: Để làm nghề thiết kế đồ họa thì em cần phải có những năng khiếu, khả năng đặc biệt gì không? Cụ thể như thế nào? Ngoài ra em cần phải có kiến thức về những lĩnh vực công nghệ gì?

Bước 2. Thực hiện nhiệm vụ

- HS đọc SGK và trả lời câu hỏi.
- GV hướng dẫn, theo dõi, hỗ trợ HS nếu cần thiết. GV có thể gợi ý cho HS nếu các em không trả lời được.

Bước 3. Báo cáo, thảo luận

- GV mời đại diện HS trả lời.
- GV mời HS khác nhận xét, bổ sung.

Bước 4. *Kết luận, nhận định*

- GV đánh giá, nhận xét, chiếu slide chốt kiến thức.

Tóm lại: Người làm nghề thiết kế đồ họa cần có:

- Khả năng sáng tạo, yêu thích và cảm nhận được cái đẹp.
- Kiến thức về công nghệ nói chung, công nghệ in ấn, công nghệ thông tin và truyền thông nói riêng.
- Kiến thức rộng về các lĩnh vực như toán học, vật lí, nghệ thuật, xã hội,...
- Kỹ năng vẽ, sắp xếp các đối tượng đồ họa.
- Kỹ năng sử dụng máy tính và thiết bị thông minh, sử dụng thành thạo phần mềm thiết kế đồ họa.
- Kỹ năng học hỏi những điều mới, công nghệ mới, kỹ năng thông tin.
- Kỹ năng đánh giá, phản biện, phân tích những tư duy với những con số.
- GV chuyển sang nội dung mới bằng câu hỏi: Vậy muốn học thể kế đồ họa ta sẽ học ở đâu? Học xong ta có thể làm được những công việc gì? Để trả lời vấn đề này chúng ta cùng sang phần 3. Học tập và việc làm trong ngành thiết kế đồ họa

Hoạt động 3. HỌC TẬP VÀ VIỆC LÀM TRONG NGÀNH THIẾT KẾ ĐỒ HOẠ (10 phút)

a. Mục tiêu:

- Giúp học sinh biết được hình thức học thiết kế đồ họa ở đâu, những công việc có thể làm được sau khi tốt nghiệp ngành này.
- 1.2.NC1a: Thực hiện đánh giá được độ tin cậy và độ tin cậy của các nguồn dữ liệu, thông tin và nội dung số.

b. Nội dung: GV trình bày vấn đề; HS lắng nghe, đọc SGK, quan sát hình ảnh, thảo luận và trả lời câu hỏi.

c. Sản phẩm: Các câu trả lời thông qua sự tìm hiểu của học sinh.

d. Tổ chức hoạt động

Bước 1. *Chuyển giao nhiệm vụ*

- GV yêu cầu HS đọc mục 3 SGK tr.158, 159 và thảo luận với bạn cùng bàn để trả lời 2 câu hỏi mà GV vừa đặt ra đó là:
- + Muốn học thể kế đồ họa ta sẽ học ở đâu, trường đại học cao đẳng nào?
- + Sau khi tốt nghiệp ngành thiết kế đồ họa, người học có thể làm được những công việc gì?

Bước 2. *Thực hiện nhiệm vụ*

- HS đọc SGK và trả lời câu hỏi.
- GV hướng dẫn, theo dõi, hỗ trợ HS nếu cần thiết.

Bước 3. *Báo cáo, thảo luận*

- GV mời đại diện HS trả lời.

- GV mời HS khác nhận xét, bổ sung.
- + GV nêu ra các trường đào tạo Mỹ thuật công nghiệp, Kiến trúc, hoặc các trường có ngành Công nghệ thông tin ở khu vực có đào tạo ngành thiết kế đồ họa trên máy tính.
- + GV nêu ra các công việc trong lĩnh vực thiết kế đồ họa, có thể kết hợp với ví dụ cụ thể về hình ảnh sản phẩm của những lĩnh vực đó gồm: thiết kế đồ họa, nhận diện thương hiệu, thiết kế đồ họa quảng cáo và tiếp thị, thiết kế giao diện người dùng, thiết kế trải nghiệm người dùng, thiết kế đồ họa chuyển động, đồ họa 3D, thiết kế mỹ thuật và minh họa.
- + GV nêu ra một số ví dụ về các doanh nghiệp ở địa phương, hoặc có địa chỉ website để có thể minh họa về những đơn vị tuyển dụng người làm về thiết kế đồ họa.

Bước 4. *Kết luận, nhận định*

- GV đánh giá, nhận xét, chiếu slide chốt kiến thức.
- GV chiếu một vài video, trang web giới thiệu về ngành thiết kế đồ họa của các trường đại học, cao đẳng lân cận mà các em HS có thể tham gia học tập được.

Tóm lại: Học ngành thiết kế đồ họa:

- Theo học lĩnh vực thiết kế đồ họa tại các trung tâm, trường học nghề, các trường đại học, cao đẳng có chuyên ngành thiết kế đồ họa, thiết kế đồ họa trên máy tính.
- Có thể tìm kiếm thông tin về hướng nghiệp trên Internet hay qua các diễn đàn nghề nghiệp.
- Sau khi tốt nghiệp ngành thiết kế đồ họa, người học có thể thiết kế các sản phẩm đồ họa quảng cáo và tiếp thị, thiết kế giao diện người dùng, nhận diện thương hiệu, thiết kế đồ họa chuyển động, thiết kế đồ họa 3D, thiết kế mỹ thuật và minh họa.

3. HOẠT ĐỘNG LUYỆN TẬP (7 phút)

- a. Mục tiêu:** Giúp HS ôn lại kiến thức vừa học.
- b. Nội dung:** GV đưa ra các câu hỏi bài tập. HS đọc SGK, sách bài tập, sử dụng Smart Phone tra cứu thông tin và làm các bài tập theo nhóm.
- c. Sản phẩm:** Kết quả trả lời câu hỏi của 4 nhóm HS và kỹ năng giải quyết nhiệm vụ học tập.

d. Tổ chức thực hiện:

♦ Giao nhiệm vụ:

GV yêu cầu HS làm việc theo nhóm, trả lời các câu hỏi:

Câu 1: Thiết kế đồ họa là thao tác:

- A. Tạo ra các thành phần đồ họa
- B. Lựa chọn các thành phần đồ họa
- C. Sắp xếp các thành phần đồ họa

D. Tất cả các thao tác trên

Câu 2: Sau khi tốt nghiệp các trường đào tạo về thiết kế đồ họa, em có thể làm việc ở những đơn vị nào?

♦ **Thực hiện nhiệm vụ:** HS hoạt động theo nhóm, suy nghĩ trả lời câu hỏi.

♦ **Báo cáo, thảo luận:**

HS các nhóm thảo luận, trả lời câu hỏi. Các nhóm HS khác góp ý bổ sung.

♦ **Kết luận, nhận định:**

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

Câu 1: Phương án D.

Câu 2: Đồ họa máy tính cần chi nhiều lĩnh vực như: thiết kế Web, kiến trúc, quảng cáo, chế tạo máy, thiết kế thời trang,

4. HOẠT ĐỘNG VẬN DỤNG (3 phút)

a. **Mục tiêu:** Vận dụng các kiến thức vừa học để giải quyết các vấn đề học tập và thực tiễn.

b. **Nội dung:**

- GV hướng dẫn HS làm bài tập về nhà, lên mạng tra cứu thông tin để trả lời câu hỏi trong phần vận dụng.

HS đọc SGK, sách bài tập, sử dụng Smart Phone tra cứu thông tin và làm các bài tập GV giao về nhà theo nhóm.

c. **Sản phẩm:** HS vận dụng các kiến thức đã học, trả lời các câu hỏi GV đưa ra.

d. **Tổ chức thực hiện:**

♦ **Giao nhiệm vụ:** GV giao nhiệm vụ cho 4 nhóm. Yêu cầu HS làm bài tập về nhà 2 câu hỏi sau:

Câu 1: Hãy tìm các kênh thông tin giới thiệu việc làm liên quan đến thiết kế đồ họa và chia sẻ với bạn bè về kênh thông tin đó.

Câu 2: Sử dụng công cụ tìm kiếm trên internet để biết các phần mềm công cụ đồ họa như Illustrator, Photoshop, Indesign, AutoCad,... được dùng để làm gì?

♦ **Thực hiện nhiệm vụ:** HS làm bài tập về nhà theo nhóm được giao.

♦ **Báo cáo, thảo luận:**

+ HS các nhóm hoàn thành bài tập và nộp cho GV vào đầu tiết học sau. Các HS khác góp ý bổ sung ở đầu tiết học sau.

♦ **Kết luận, nhận định:**

- GV nhận xét, đánh giá bài tập của HS sau khi nộp sản phẩm.