

Sở GD&ĐT Thành phố Đà Nẵng
Trường THPT Đỗ Đăng Tuyển
Giáo viên soạn: Lâm Thị Hương
Ngày soạn: 28/04/2026
Lớp dạy: 10/1, 10/3, 10/7
Thời gian thực hiện: Tuần 35

CHỦ ĐỀ 6. HƯỚNG NGHIỆP VỚI TIN HỌC

BÀI 33. NGHỀ THIẾT KẾ ĐỒ HOẠ MÁY TÍNH

Môn học: Tin học lớp 10. Thời gian thực hiện: 2 tiết

I. MỤC TIÊU

1. Về kiến thức

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

2. Về năng lực

2.1 Năng lực chung

- Năng lực tự chủ, tự học.
- Năng lực giao tiếp và hợp tác.
- Năng lực giải quyết vấn đề.

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.

2.3 Phát triển các năng lực số cốt lõi

NC1a: HS đáp ứng được nhu cầu thông tin về hướng nghiệp.

1.1.NC1b: HS áp dụng được kỹ thuật tìm kiếm để tự tìm kiếm và khai thác được thông tin hướng nghiệp.

1.2.NC1a: HS đánh giá được độ tin cậy của các nguồn dữ liệu và thông tin về hướng nghiệp tìm kiếm được.

5.2.NC1a: HS đánh giá được nhu cầu cá nhân về định hướng nghề nghiệp qua việc tự tìm kiếm và khai thác thông tin.

1.1. 3. Về phẩm chất

- Nâng cao khả năng tự học và ý thức học tập.
- Tự giải quyết vấn đề có sáng tạo.

II. THIẾT BỊ DẠY HỌC VÀ HỌC LIỆU

1. Đối với GV:

- Giáo án chi tiết, Slide bài giảng.

- Video, đường link phục vụ cho việc minh hoạ.
- Máy tính, máy chiếu, loa.

2. Đối với HS:

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

III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC

A. HOẠT ĐỘNG MỞ ĐẦU (Thời gian: 5 phút)

- Mục tiêu: HS nhận biết được sản phẩm của nghề thiết kế đồ hoạ, 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 hoạ máy tính
- Tổ chức hoạt động

HOẠT ĐỘNG CỦA GV – HS	DỰ KIẾN SẢN PHẨM
<p>Bước 1. <i>Giao nhiệm vụ học tập</i></p> <p>- GV yêu cầu HS quan sát một số hình ảnh, và trả lời câu hỏi: <i>Đâu là sản phẩm được tạo ra bằng máy tính?</i></p> <div data-bbox="232 1182 922 1417"> </div> <p>- GV đặt vấn đề: <i>Để tạo ra được những sản phẩm như thế này, chúng ta cần phải học ngành nghề gì?</i></p> <p>- GV đặt vấn đề: <i>Trong các công việc sau, theo em công việc nào có liên quan trực tiếp đến nghề thiết kế đồ hoạ?</i></p> <div data-bbox="232 1753 933 1921"> </div> <p>Bước 2. <i>Thực hiện nhiệm vụ</i></p> <p>- HS quan sát hình ảnh, thảo luận theo cặp đôi</p>	<p>- Câu trả lời của HS: Poster về cách phòng chống Virus Corona.</p> <p>- Câu trả lời của HS: Thiết kế đồ hoạ.</p> <p>- GV dẫn dắt: Để kiểm tra xem câu trả lời của HS ở câu hỏi này có đúng không thì ta cùng tìm hiểu xem nghề thiết kế đồ hoạ là gì? Học thiết kế đồ hoạ là chúng ta sẽ làm việc ở đâu?... trong bài học hôm nay – Bài 33: Nghề thiết kế đồ hoạ máy</p>

<p>và trả lời câu hỏi.</p> <ul style="list-style-type: none"> - GV hướng dẫn, theo dõi, hỗ trợ HS nếu cần thiết. <p>Bước 3. Báo cáo, thảo luận</p> <ul style="list-style-type: none"> - GV mời đại diện HS trả lời. - GV mời HS khác nhận xét, bổ sung. <p>Bước 4. Kết luận, nhận định</p> <p>GV nhận xét các câu trả lời của học sinh, dẫn dắt vào bài.</p>	<p>tính.</p>
---	--------------

B. HOẠT ĐỘNG HÌNH THÀNH KIẾN THỨC (Thời gian: 40 phút)

Hoạt động 1. Thiết kế đồ họa là gì? (Thời gian: 15 phút)

a. Mục tiêu: Giúp HS định hình được hoạt động thiết kế đồ họa với các tiêu chí của một sản phẩm đồ họa.

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 định nghĩa được về thiết kế đồ họa.
- HS nêu được mục đích và lợi ích của thiết kế đồ họa.

d. Tổ chức hoạt động

HOẠT ĐỘNG CỦA GV – HS	DỰ KIẾN SẢN PHẨM
<p>Bước 1. Giao nhiệm vụ học tập</p> <ul style="list-style-type: none"> - GV chia HS thành 4 nhóm, yêu cầu HS đọc mục 1 SGK tr.156, 157 và thực hiện nhiệm vụ: + Nhóm 1: Thiết kế đồ họa là gì? + Nhóm 2: Sản phẩm của việc thiết kế đồ họa có thể là các loại nào? Gồm các thành phần như thế nào? + Nhóm 3: Thiết kế đồ họa mang lại lợi ích như thế nào trong cuộc sống hiện nay? + Nhóm 4: Nhận xét lại câu trả lời 	<p>1. Khái niệm về thiết kế đồ họa.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Thiết kế đồ họa là sáng tạo các thông điệp truyền thông kết hợp giữa hình ảnh, kiểu chữ, màu sắc để truyền tải thông tin đến người xem. - Sản phẩm của thiết kế đồ họa có thể là các ấn phẩm như tấm thiệp, logo, biển hiệu, áp phích (Poster), bìa sách/tạp chí,...), các trang web,... - Thiết kế đồ họa đem lại nhiều lợi ích cho mọi ngành nghề, lĩnh vực. + Giúp tạo dựng hình ảnh chuyên

phần khởi động, giải thích tại sao công việc đó có liên quan trực tiếp đến nghề thiết kế đồ họa?

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.

Bước 4. Kết luận, nhận định

GV đánh giá, nhận xét, giới thiệu chuẩn kiến thức về định nghĩa của thiết kế đồ họa.

⇒ Giải quyết vấn đề ở phần khởi động: Hai nghề có liên quan nhiều đến đồ họa là may mặc và thiết kế kiến trúc.

+ Nghề may có mối liên hệ mật thiết với thiết kế đồ may mặc, trong đó có tạo mẫu thời trang. Khi có máy tính các nhà tạo mẫu có thể dựng hình chỉnh sửa rất linh hoạt kể cả phối màu để tạo mẫu quần áo mô phỏng trước quần áo khi mặc sẽ ra sao. Ngày nay, khi có bản vẽ trên máy tính, các máy cắt vải có thể thực hiện tự động cắt theo thiết kế, rất có ích với việc để cắt quần áo may sẵn. Đồ họa máy tính là trợ thủ đắc lực cho công nghiệp thời trang.

+ Đối với công việc thiết kế kiến trúc, máy tính cho phép tạo rất nhanh và chính xác các bản vẽ. Các phần mềm kiến trúc còn giúp tạo hình 3 chiều, cũng như tạo dựng cảnh quan, nội thất để hình dung trước sản phẩm.

nghiệp cho tổ chức hoặc cá nhân.

+ Tăng sự truyền thông thu hút và hấp dẫn.

+ Tăng hiệu quả tiếp thị,...

<p>Biết sử dụng phần mềm thiết kế đồ hoạ hầu như trở thành một yêu cầu bắt buộc với các kiến trúc sư.</p> <p>- GV chuyển sang nội dung mới bằng câu hỏi: Có phải ai cũng có thể học và làm tốt công việc thiết kế đồ hoạ không? Để trả lời vấn đề này chúng ta cùng sang phần 2. Kiến thức, kĩ năng cần có của người thiết kế đồ hoạ.</p>	
---	--

Hoạt động 2. Các kĩ năng của người làm thiết kế đồ hoạ (Thời gian 15 phút)

- a. Mục tiêu: Học sinh nắm được các kĩ năng cần có của người làm thiết kế đồ hoạ máy tính, cũng như khả năng phù hợp với nghề của bản thân.
- 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 kĩ năng cần có của người làm thiết kế đồ hoạ.
- d. Tổ chức hoạt động

HOẠT ĐỘNG CỦA GV – HS	DỰ KIẾN SẢN PHẨM
<p>Bước 1. <i>Giao nhiệm vụ học tập</i></p> <p>- GV chia HS thành 2 nhóm, HS đọc mục 2 SGK tr.157, 158 và thực hiện nhiệm vụ:</p> <p>+ Nhóm 1: Để học tốt thiết kế đồ hoạ thì em cần phải học tốt các môn học nào ở bậc phổ thông? Các kiến thức đó được áp dụng như thế nào?</p> <p>+ Nhóm 2: Để làm nghề thiết kế đồ hoạ 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?</p> <p>Bước 2. <i>Thực hiện nhiệm vụ</i></p> <p>- HS đọc SGK và trả lời câu hỏi.</p>	<p>2. Kiến thức, kĩ năng cần có của người thiết kế đồ hoạ.</p> <p>Người làm nghề thiết kế đồ hoạ cần có:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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,... - Kĩ năng vẽ, sắp xếp các đối tượng đồ hoạ. - Kĩ năng sử dụng máy tính và thiết bị thông minh, sử dụng thành thạo phần mềm thiết kế đồ hoạ.

<p>- 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.</p> <p>Bước 3. Báo cáo, thảo luận</p> <p>- GV mời đại diện HS trả lời.</p> <p>- GV mời HS khác nhận xét, bổ sung.</p> <p>Bước 4. Kết luận, nhận định</p> <p>- GV đánh giá, nhận xét, chiếu slide chốt kiến thức.</p> <p>- GV chuyển sang nội dung mới bằng câu hỏi: Vậy muốn học thể kế đồ hoạ 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 hoạ</p>	<p>- Kỹ năng học hỏi những điều mới, công nghệ mới, kỹ năng thông tin.</p> <p>- Kỹ năng đánh giá, phản biện, phân tích những tư duy với những con số.</p>
--	---

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

- a. Mục tiêu: Giúp học sinh biết được hình thức học thiết kế đồ hoạ ở đâu, những công việc có thể làm được sau khi tốt nghiệp ngành này.
- 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

HOẠT ĐỘNG CỦA GV – HS	DỰ KIẾN SẢN PHẨM
<p>Bước 1. Giao nhiệm vụ học tập</p> <p>- 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:</p> <p>+ Muốn học thể kế đồ hoạ ta sẽ học ở đâu?</p>	<p>3. Học tập và việc làm trong ngành thiết kế đồ hoạ</p> <p>Theo học lĩnh vực thiết kế đồ hoạ tại các trung tâm, trường dạy nghề, các trường đại học, cao đẳng có chuyên ngành thiết kế đồ hoạ, thiết kế đồ hoạ trên máy tính.</p>

<p>+ Học xong ta có thể làm được những công việc gì?</p> <p>Bước 2. Thực hiện nhiệm vụ</p> <ul style="list-style-type: none"> - HS đọc SGK và trả lời câu hỏi. - GV hướng dẫn, theo dõi, hỗ trợ HS nếu cần thiết. <p>Bước 3. Báo cáo, thảo luận</p> <ul style="list-style-type: none"> - GV mời đại diện HS trả lời. - GV mời HS khác nhận xét, bổ sung. <p>+ GV nêu ra các trường đào tạo Mĩ thuật công nghiệp, Kiến trúc, hoặc các trường có ngành Công nghệ thông tin ở khu vực có đào tạo ngành thiết kế đồ hoạ trên máy tính.</p> <p>+ GV nêu ra các công việc trong lĩnh vực thiết kế đồ hoạ, có thể kết hợp với ví dụ cụ thể về hình ảnh sản phẩm của những lĩnh vực đó gồm: thiết kế đồ hoạ, nhận diện thương hiệu, thiết kế đồ hoạ quảng cáo và tiếp thị, thiết kế giao diện người dùng, thiết kế trải nghiệm người dùng, thiết kế đồ hoạ chuyển động, đồ hoạ 3D, thiết kế kĩ thuật và minh hoạ.</p> <p>+ GV nêu ra một số ví dụ về các doanh nghiệp ở địa phương, hoặc có địa chỉ website để có thể minh hoạ về những đơn vị tuyển dụng người làm về thiết kế đồ hoạ.</p> <p>Bước 4. Kết luận, nhận định</p> <ul style="list-style-type: none"> - GV đánh giá, nhận xét, chiếu slide chốt kiến thức. - GV chiếu một vài video, trang web 	<p>Có thể tìm kiếm thông tin về hướng nghiệp trên Internet hay qua các diễn đàn nghề nghiệp.</p> <p>Nhu cầu nhân sự cao với nhiều công việc và cách thức làm việc đa dạng.</p>
---	--

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.

C. HOẠT ĐỘNG LUYỆN TẬP (Thời gian: 20 phút)

a. Mục tiêu: Vận dụng kiến thức đã học trả lời được các câu hỏi

b. Nội dung: Trả lời các câu hỏi mà GV đưa ra

Deleted[Đình Thành Nguyễn]: trắc nghiệm

Câu 1: Theo em, những kĩ năng, tố chất nào là cần thiết nhất cho người thiết kế đồ họa?

Deleted[Đình Thành Nguyễn]: :

A. Có hiểu biết sâu về toán học.

B. Có khả năng sử dụng thành thạo phần mềm đồ họa máy tính và có kiến thức về công nghệ.

C. Biết chơi nhiều nhạc cụ khác nhau.

D. Có khả năng cảm nhận cái đẹp và khả năng sáng tạo.

Câu 2. Thiết kế đồ họa là thao tác

Deleted[Đình Thành Nguyễn]: :

A. tạo ra các thành phần đồ họa.

B. lựa chọn các thành phần đồ họa.

Deleted[Đình Thành Nguyễn]: T

C. sắp xếp các thành phần đồ họa.

D. Tất cả các thao tác trên.

Deleted[Đình Thành Nguyễn]: L

Câu 3: Sau khi tốt nghiệp các trường đào tạo về thiết kế đồ họa, em có thể làm việc ở những đơn vị nào?

Deleted[Đình Thành Nguyễn]: S

A. Các cơ sở làm biển quảng cáo.

B. Các công ty truyền thông và tổ chức sự kiện.

C. Cơ quan truyền hình, báo chí.

D. Tất cả các đáp án trên.

c. Sản phẩm: Câu trả lời của học sinh

d. Tổ chức hoạt động

....

GV tổ chức hoạt động này trên các phần mềm tổ chức dạy học dưới dạng trò chơi như Quizizz hoặc Kahoot, PowerPoint,... để tăng sự hứng thú cho học sinh. Tùy tình hình có thể cho từ 10 đến 15 câu hỏi. Học sinh trả lời trực tiếp trên máy tính/điện thoại cá nhân.

D. HOẠT ĐỘNG VẬN DỤNG (Thời gian: 25 phút)

a. Mục tiêu: Vận dụng kĩ năng tìm kiếm, kiến thức liên quan để trả lời được các câu hỏi.

b. Nội dung: Trả lời 2 câu hỏi sau:

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.

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?

Deleted[Đình Thành Nguyễn]: II

c. Sản phẩm: Câu trả lời của học sinh

d. Tổ chức hoạt động

Bước 1. Giao nhiệm vụ học tập

GV cho HS làm việc theo cặp đôi cùng bàn, các em sử dụng máy tính/điện thoại để tra cứu thông tin trên Internet để trả lời câu hỏi.

Bước 2. Thực hiện nhiệm vụ

HS thảo luận theo cặp đôi, GV quan sát, 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 đánh giá, nhận xét.