

Ngày soạn: 3/09/2024
Ngày dạy: 27/03/2024
PPCT: Tiết 53,54,55,56

TRƯỜNG THPT ĐỖ ĐĂNG TUYỀN

BÀI 1:
NGÀNH THIẾT KẾ CÔNG NGHIỆP
TRONG ĐỜI SỐNG XÃ HỘI
(4 tiết)

I. YÊU CẦU CẦN ĐẠT:

1. Kiến thức:

Giới thiệu vai trò và mối quan hệ của ngành thiết kế công nghiệp đối với đời sống xã hội.

2. Năng lực:

- Biết được khái quát lĩnh vực thiết kế công nghiệp.
- Nhận biết được đặc điểm của vật liệu trong thiết kế công nghiệp.
- Nhận xét , trao đổi về sản phẩm chung của nhóm qua mỗi phần thực hành.

3. Phẩm chất:

- Có hiểu biết ban đầu về một số nội dung liên quan đến thiết kế công nghiệp để từ đó hình thành tình cảm đối với ngành nghề này.
- Bước đầu biết được sự cần thiết của ngành thiết kế công nghiệp trong đời sống xã hội.

II. THIẾT BỊ DẠY HỌC VÀ HỌC LIỆU:

1. Đối với giáo viên:

- SGK, SGV
- Một số hình ảnh về quá trình thiết kế , sản xuất một sản phẩm công nghiệp.
- PowerPoint

2. Đối với học sinh:

- SGK.
- Bài thuyết trình.
- Sưu tầm tranh, ảnh về sản phẩm công nghiệp.
- Dụng cụ vẽ: giấy, bút, chì, tẩy , kéo,...

III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC:

A. HOẠT ĐỘNG 1: KHÁM PHÁ (Tiết 53)

1. Hoạt động khởi động : 5'

a. Mục tiêu: Tạo hứng thú học tập cho học sinh

b. Nội dung: Hs dựa vào hiểu biết để trả lời câu hỏi

c. Sản phẩm: Hs vận dụng kiến thức vừa học để hoàn thành phần thảo luận nhóm.

d. Tổ chức thực hiện:

GV trao đổi cùng HS về khái niệm TKCN, một số lĩnh vực của ngành TKCN.

2. Hình thành kiến thức mới : 20'

a. Mục tiêu:

Học sinh nắm bắt được khái niệm , các lĩnh vực cơ bản của ngành thiets kế công nghiệp...

b. Nội dung:

GV tổ chức cho HS tìm hiểu và thuyết trình một số nội dung liên quan đến:

- Sự xuất hiện của ngành thiết kế công nghiệp.
- Một số lĩnh vực của ngành thiết kế công nghiệp.

c. Sản phẩm: Bài thuyết trình.

d. Tổ chức thực hiện:

Sản phẩm dự kiến	Hoạt động của GV và HS
I. KHÁM PHÁ: 1. Thuật ngữ thiết kế và sự ra đời của TKCN a. Thiết kế: là công việc của nhà thiết kế trên cơ sở của ngôn ngữ thị giác . Đó là phác thảo, vẽ mẫu, chế tác , tham gia sản xuất hàng loạt cho sản phẩm công nghiệp. b. sự ra đời của ngành TKCN: + Từ thời kì cổ đại, thiết kế sản phẩm có tính ứng dụng trong cuộc sống đã xuất hiện, phát triển gắn liền với thợ thủ công, nghệ nhân. Họ nghĩ ra, chế tác và hoàn thiện sản phẩm bằng công cụ thô sơ được làm theo quá trình khép kín. + Do nhu cầu của thị trường về sản phẩm phải tiện dụng và có tính thẩm mỹ cao để cung cấp đủ cho nhu cầu tầng lớp quý tộc trong XH, nên sản xuất công nghiệp phát triển. Ngành thiết kế công nghiệp xuất hiện và có vị trí độc lập. 2. Một số lĩnh vực cơ bản của ngành TKCN: a. Khái niệm TKCN: Thiết kế công nghiệp là ngành nghiên cứu, sáng tạo thẩm mỹ của hình thái bên ngoài dựa trên chức năng , đối tượng sử dụng và công nghệ sản xuất của sản phẩm. Trong đó, Kiểu dáng công nghiệp: là hình dáng bên ngoài của sản phẩm, được thể hiện và kết nối giữa đường nét, hình khối, màu sắc có tính mới đối với thế giới, dùng làm mẫu để	Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ học tập. - GV cho HS xem 1 video về một công đoạn sản xuất hàng trong ngành thiết kế công nghiệp hiện để HS tham khảo hiểu biết qua về ngành thiết kế công nghiệp. - GV cho HS xem một số tranh về các kiểu dáng sản phẩm đồ dùng sản xuất công nghiệp và một số máy móc , dụng cụ liên quan đến bài học. - GV giao nhiệm vụ HS tìm hiểu nội dung trang 8 SGK- Sách Thiết kế công nghiệp. Yêu cầu HS thảo luận các nội dung sau: + Thiết kế là gì? + Thiết kế công nghiệp xuất hiện khi nào? + Khái niệm thiết kế công nghiệp và kiểu dáng công nghiệp . + Các lĩnh vực cơ bản của ngành TKCN. Bước 2: HS nhận nhiệm vụ học tập. - HS xem video và tranh ảnh, xem SGK. - HS nhận nhiệm vụ và chia lớp ra 4 nhóm cùng thảo luận theo gợi ý câu hỏi của GV. * Nhóm 1: Thiết kế là công việc của nhà thiết kế trên cơ sở của ngôn ngữ thị giác .

tạo sản phẩm công nghiệp, thủ công nghiệp. b. Một số lĩnh vực cơ bản: - Thiết kế đồ chơi: Đồ chơi là SP mang tính giải trí và giáo dục có kiểu dáng , kích thước , màu sắc của SP đồ chơi dựa trên yếu tố tâm lý, nhu cầu và công năng sử dụng SP - Thiết kế đồ trang sức: Là SP làm đẹp cho con người được sáng tạo qua con mắt thẩm mỹ và sự khéo léo đôi bàn tay của nhà thiết kế.	Đó là phác thảo, vẽ mẫu, chế tác , tham gia sản xuất hàng loạt cho sản phẩm công nghiệp. * Nhóm 2: Sự ra đời của thiết kế và sự xuất hiện của thiết kế công nghiệp: + Thiết kế là công việc của nhà thiết kế trên cơ sở của ngôn ngữ thị giác . Đó là phác thảo, vẽ mẫu, chế tác , tham gia sản xuất hàng loạt cho sản phẩm công nghiệp. + Từ thời kì cổ đại, thiết kế sản phẩm có tính ứng dụng trong cuộc sống đã xuất hiện, phát triển gắn liền với thợ thủ công, nghệ nhân. Họ nghĩ ra, chế tác và hoàn thiện sản phẩm bằng công cụ thô sơ được làm theo quá trình khép kín. + Do nhu cầu của thị trường về sản phẩm phải tiện dụng và có tính thẩm mỹ cao để cung cấp đủ cho nhu cầu tầng lớp quý tộc trong XH, nên sản xuất công nghiệp phát triển. lúc này, ngành thiết kế công nghiệp xuất hiện và có vị trí độc lập. * Nhóm 3:Thiết kế công nghiệp là ngành nghiên cứu, sáng tạo thẩm mỹ của hình thái bên ngoài dựa trên chức năng , đối tượng sử dụng và công nghệ sản xuất của sản phẩm. Kiểu dáng công nghiệp: là hình dáng bên ngoài của sản phẩm, được thể hiện và kết nối giữa đường nét, hình khối, màu sắc có tính mới đối với thế giới, dùng làm mẫu để tạo sản phẩm công nghiệp, thủ công nghiệp. * Nhóm 4: Một số lĩnh vực cơ bản: - Thiết kế đồ chơi: Đồ chơi là SP mang tính giải trí và giáo dục có kiểu dáng , kích thước , màu sắc của SP đồ chơi dựa trên yếu tố tâm lý, nhu cầu và công năng sử dụng SP (vật liệu: đất sét, nhựa, cao su, gỗ...)
---	---

	- Thiết kế đồ trang sức: Là SP làm đẹp cho con người được sáng tạo qua con mắt thẩm mỹ và sự khéo léo đôi bàn tay của nhà thiết kế.(Vật liệu: kim loại vàng , bạc, đá quý, ngọc trai...) Bước 3: Báo cáo kết quả hoạt động, thảo luận. - GV nhận xét phần trả lời của nhóm HS. GV bổ sung nhóm có câu trả lời chưa đầy đủ, khen nhóm hoàn thiện tốt câu trả lời vừa rồi. - HS lắng nghe và ghi chú các phần GV bổ sung. Bước 4: Đánh giá kết quả thực hiện nhiệm vụ học tập. - GV: Chính xác hóa lại nội dung bài học về nguồn gốc ra đời của ngành TKCN . - HS: Ghi nhớ.
--	---

3. Hoạt động luyện tập :(10')

a. Mục tiêu: GV yêu cầu HS so sánh được tạo mẫu thủ công mỹ nghệ và thiết kế công nghiệp.

b. Nội dung: GV chuẩn bị một số tư liệu liên quan đến phần luyện tập.

c. Sản phẩm: Bài thuyết trình cá nhân.

d. Tổ chức thực hiện:

Sản phẩm dự kiến	Hoạt động của GV và HS
c. So sánh giữa tạo mẫu thủ công mỹ nghệ và thiết kế công nghiệp. + Giống nhau: Đều là công việc sáng tạo của nhà thiết kế , là những phác thảo , vẽ mẫu, chế mẫu có yếu tố mỹ thuật, kỹ thuật trên cùng một sản phẩm. + Khác nhau: Bên tạo thủ công mỹ nghệ được nghệ nhân chế tác, hoàn thiện sản phẩm bằng công cụ thô sơ, sản xuất ra đơn chiếc từ mục đích nhất định , đảm bảo tính thực tế và tạo hình đẹp mắt. Còn bên thiết kế công nghiệp thì tạo mẫu, chế tác và hoàn thiện sản phẩm bằng máy móc, sản xuất hàng loạt, các khâu sản	Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ học tập. - GV yêu cầu HS dựa vào kiến thức vừa học để so sánh được tạo mẫu thủ công mỹ nghệ và thiết kế công nghiệp. - HS lắng nghe. Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ học tập - HS: Sự giống nhau và khác nhau (so sánh) giữa tạo mẫu thủ công mỹ nghệ và thiết kế công nghiệp. + Giống nhau: Đều là công việc sáng tạo của nhà thiết kế , là những phác thảo , vẽ mẫu, chế mẫu có yếu tố mỹ thuật, kỹ thuật trên cùng một sản phẩm.

xuất đã chuyên nghiệp hóa hơn về kĩ thuật cũng như kĩ thuật, tiện lợi, an toàn.	+ Khác nhau: Bên tạo thủ công mỹ nghệ được nghệ nhân chế tác, hoàn thiện sản phẩm bằng công cụ thô sơ, sản xuất ra đơn chiếc từ mục đích nhất định , đảm bảo tính thực tế và tạo hình đẹp mắt. Còn bên thiết kế công nghiệp thì tạo mẫu, chế tác và hoàn thiện sản phẩm bằng máy móc, sản xuất hàng loạt, các khâu sản xuất đã chuyên nghiệp hóa hơn về kĩ thuật cũng như kĩ thuật, tiện lợi, an toàn. Bước 3: Báo cáo kết quả hoạt động, thảo luận: + GV : Nhận định và góp ý câu trả lời của HS. + HS: Lắng nghe, ghi chú. Bước 4: Đánh giá kết quả thực hiện nhiệm vụ học tập. - GV: Chính xác hóa lại nội dung bài học - HS: Ghi nhớ.
--	--

4. hoạt động vận dụng : (5')

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

b. Nội dung: Nhận biết các lĩnh vực cơ bản của ngành TKCN.

c. Sản phẩm: HS vận dụng các kiến thức vào giải quyết các nhiệm vụ đặt ra.

d. Tổ chức thực hiện:

Sản phẩm dự kiến	Hoạt động của GV và HS
*Bài tập vận dụng: Xem tranh và sắp xếp những hình trên tương ứng các lĩnh vực cơ bản của ngành thiết kế công nghiệp.   1 2	- GV cho HS xem tranh và phân nhiệm vụ cho HS chia ra các lĩnh vực cơ bản của ngành thiết kế công nghiệp. - HS: ghi chú và nhận nhiệm vụ. + Thiết kế sản phẩm công nghiệp (hình 1,3,5) + Thiết kế đồ trang sức (Hình 2, 7)



5. Hướng dẫn học sinh tự học:(5')

- **Hướng dẫn học bài cũ:** Về nhà học bài cũ
- **Hướng dẫn chuẩn bị bài mới:** Sưu tầm một vài tranh ảnh về nội dung bài mới của tiết tiếp theo .

B. HOẠT ĐỘNG 2: NHẬN BIẾT (Tiết 54)

1. Hoạt động khởi động : 5'

- Mục tiêu:** HS biết phác thảo ý tưởng một SP ngành TKCN đầy đủ công năng và yếu tố thẩm mỹ.
- Nội dung:** Hs dựa vào hiểu biết để trả lời câu hỏi và thực hành.
- Sản phẩm:** Hs vận dụng kiến thức vừa học để hoàn thành phần thảo luận nhóm, bài tập nhóm
- Tổ chức thực hiện:**
GV trao đổi cùng HS về yếu tố cơ bản của ngành TKCN, vị trí của ngành TKCN.

2. Hình thành kiến thức mới : 20'

a. Mục tiêu:

HS biết được:

- Những yếu tố cơ bản trong ngành thiết kế công nghiệp.

- Vị trí của ngành thiết kế công nghiệp trong đời sống xã hội.

b. Nội dung:

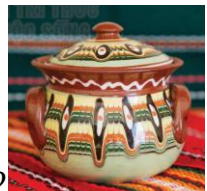
GV tổ chức cho HS thảo luận theo nhóm về những yếu tố và vị trí của ngành thiết kế công nghiệp thông qua phân tích một số ảnh sản phẩm tiêu biểu.

c. Sản phẩm:

- Hiểu biết cơ bản về ngành thiết kế công nghiệp.

- Bài phác thảo sản phẩm.

d. Tổ chức thực hiện:

Sản phẩm dự kiến	Hoạt động của GV và HS
II. NHẬN BIẾT: 1. Các yếu tố cơ bản của ngành TKCN: + Tính công năng: Chính là mục đích thiết kế. Thiết kế SP cần nghiên cứu kiểu dáng SP và thiết kế phải phù hợp mục đích của SP đó. + Tính thẩm mỹ: gồm các yếu tố: màu sắc, hình dạng, hoa văn, đường nét, kết cấu, tỉ lệ... + Kết hợp giữa tính thẩm mỹ và tính công năng: đóng vai trò quan trọng để tạo ra sản phẩm. Căn cứ vào mục đích của SP, người thiết kế sẽ tập trung thẩm mỹ hoặc công năng nhiều hơn. + Kết hợp giữa tính mới lạ và tiện dụng: tìm ra sự sáng tạo phù hợp với xu hướng, tạo ra công nghệ hiện đại nhất, thiết kế mới lạ và tiện dụng. + Sáng tạo kiểu dáng mới SP trên cơ sở tâm lí người tiêu dùng: dựa vào công năng, nhu cầu cụ thể kết hợp tính thẩm mỹ, hiệu quả sử dụng, tâm lí khách hàng mục tiêu. + Thiết kế kiểu dáng mới cho SP trên thành tựu KHKT: căn cứ vào SP có trước và thông qua thử nghiệm, nghiên cứu kĩ lưỡng phản hồi người tiêu dùng. + TKCN chú trọng thẩm mỹ, tiện sử dụng và thân thiện môi trường.	Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ học tập. - GV phân lớp 2 nhóm. GV giới thiệu cho xem một số hình ảnh sản phẩm :  1  2 - GV yêu cầu HS xem SGK trang 9-10 và cho biết tên SP, phân tích công năng và đặc tính của 2 sản phẩm trên. Và cho biết thiết kế công nghiệp (TKCN) là gì? + Nhóm 1: Các yếu tố cơ bản trong TKCN. + Nhóm 2: Các bước vẽ phác thảo ý tưởng về SP có sự kết hợp của yếu tố thẩm mỹ và công năng? - HS xem hình ảnh GV giới thiệu và ghi chú nhiệm vụ Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ học tập * Nhóm 1: HS xem SGK trang 9-10 : + Hình 1: Nồi inox. Công năng: thời đại 4.0 thì loại nồi này sử dụng được trên các loại bếp, lò vi sóng... kiểu dáng gọn nhẹ, dễ vệ sinh lau chùi, bền và không vỡ, sản xuất hàng loạt theo phương thức công nghiệp, đại trà.

2. Các bước vẽ phác thảo ý tưởng về SP có sự kết hợp của yếu tố thẩm mỹ và công năng:

B1: Lựa chọn sản phẩm sử dụng gì để có SP phù hợp.

B2: Lựa chọn màu sắc, hoa văn để trang trí.

B3: Chi tiết và cụ thể trong bản vẽ phác thảo.

+ Hình 2: Nồi gốm sứ: giữ độ nóng lâu hơn, đa phần sản xuất đơn lẻ, thủ công.

⇒ Thiết kế công nghiệp (TKCN) bao gồm: Tìm hiểu nhu cầu, thao tác sử dụng kết hợp nguyên lý vận dụng cơ bản trong thiết kế để tạo dáng SP.

⇒ Các yếu tố cơ bản của ngành TKCN:

+ Tính công năng: Chính là mục đích thiết kế. Thiết kế SP cần nghiên cứu kiểu dáng SP và thiết kế phải phù hợp mục đích của SP đó.

+ Tính thẩm mỹ: gồm các yếu tố: màu sắc, hình dạng, hoa văn, đường nét, kết cấu, tỉ lệ...

+ Kết hợp giữa tính thẩm mỹ và tính công năng: đóng vai trò quan trọng để tạo ra sản phẩm. Căn cứ vào mục đích của SP, người thiết kế sẽ tập trung thẩm mỹ hoặc công năng nhiều hơn.

+ Kết hợp giữa tính mới lạ và tiện dụng: tìm ra sự sáng tạo phù hợp với xu hướng, tạo ra công nghệ hiện đại nhất, thiết kế mới lạ và tiện dụng.

+ Sáng tạo kiểu dáng mới SP trên cơ sở tâm lý người tiêu dùng: dựa vào công năng, nhu cầu cụ thể kết hợp tính thẩm mỹ, hiệu quả sử dụng, tâm lý khách hàng mục tiêu.

+ Thiết kế kiểu dáng mới cho SP trên thành tựu KHKT: căn cứ vào SP có trước và thông qua thử nghiệm, nghiên cứu kỹ lưỡng phản hồi người tiêu dùng.

+ TKCN chú trọng thẩm mỹ, tiện sử dụng và thân thiện môi trường.

* **Nhóm 2:** Các bước vẽ phác thảo ý tưởng về SP có sự kết hợp của yếu tố thẩm mỹ và công năng:

	B1: Lựa chọn sản phẩm sử dụng gì để có SP phù hợp. B2: Lựa chọn màu sắc , hoa văn để trang trí. B3: Chi tiết và cụ thể trong bản vẽ phác thảo. Bước 3: Búa cáo kết quả hoạt động, thảo luận - GV nhận xét câu trả lời của 3 nhóm. - GV chính xác hóa nhắc lại kiến thức . - HS lắng nghe , ghi chú nội dung bài học. Bước 4: Đánh giá kết quả thực hiện nhiệm vụ học tập. - GV chính xác hóa và gọi HS nhắc lại kiến thức, nội dung chính bài học hôm nay. - HS trả lời nhắc lại kiến thức.
--	--

3. Hoạt động luyện tập :(10')

a. Mục tiêu: HS biết được sự thay đổi kiểu dáng SP của ngành TKCN

b. Nội dung: GV chuẩn bị một số tư liệu liên quan đến phần luyện tập.

c. Sản phẩm: Bài thuyết trình cá nhân.

d. Tổ chức thực hiện:

Sản phẩm dự kiến	Hoạt động của GV và HS
<i>* Sự thay đổi kiểu dáng của một số SP qua từng thời kì:</i> - Xe đạp. - Ghế ngồi. - Nhiệt kế => Các SP đều chịu ảnh hưởng từ sự phát triển kinh tế - Xã hội cũng như khoa học – công nghệ, nhu cầu thị trường tăng cao và công năng SP thay đổi theo thiết yếu của con người.	Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ: GV giao nhiệm vụ cho HS nghiên cứu và trình bày về phát triển của KHKT làm thay đổi kiểu dáng cũng như đa dạng công năng sử dụng của SP xe đạp, nhiệt kế và ghế trang 11-12-13 SGK. Bước 2: HS nhận nhiệm vụ: - HS phân 3 nhóm tương ứng cho 3 SP trong SGK trang 11-12-13. - Nhóm 1 nghiên cứu và trình bày SP xe đạp, nhóm 2 nghiên cứu và trình bày nhiệt kế, nhóm 3 nghiên cứu và trình bày về ghế ngồi. - GV gợi ý HS dựa vào cấu tạo, tính ứng dụng, hình dáng, chi phí cũng như công năng sử dụng để phân tích và thuyết trình.

	Bước 3: Báo cáo kết quả hoạt động, thảo luận - GV lưu ý HS: HS có thể sử dụng một số tranh ảnh, powerpoint để minh họa cho bài thuyết trình hoặc câu trả lời của mình. - HS: Lắng nghe, ghi nhớ. Bước 4: Đánh giá kết quả thực hiện nhiệm vụ học tập - GV: Chính xác hóa lại nội dung bài học: Các SP đều chịu ảnh hưởng từ sự phát triển kinh tế - Xã hội cũng như khoa học – công nghệ, nhu cầu thị trường tăng cao và công năng SP thay đổi theo thiết yếu của con người. - HS: Ghi nhớ.
--	---

4. Hoạt động vận dụng:

a. Mục tiêu: HS biết phân tích ý tưởng về một SP công nghiệp.

b. Nội dung: GV chuẩn bị một số tư liệu liên quan đến phần luyện tập.

c. Sản phẩm: Bài phân tích thiết kế về một SP đồ chơi trẻ em.

d. Tổ chức thực hiện:

Sản phẩm dự kiến	Hoạt động của GV và HS
<i>* Bài tập vận dụng:</i> 	- GV cho HS về nhà lên ý tưởng và phân tích chi tiết một SP đồ chơi đơn giản có đầy đủ yếu tố công năng và yếu tố thẩm mỹ theo các bước đã học. - HS nhận nhiệm vụ bài tập được giao.

5. Hướng dẫn học sinh tự học:(5')

- **Hướng dẫn học bài cũ:** Về nhà học bài cũ, hoàn thành bài tập vận dụng để thực hành SP thật cho tiết sau.

- **Hướng dẫn chuẩn bị bài mới:** Cũng cố kiến thức đã học, chuẩn bị tư liệu tranh ảnh cho tiết thảo luận sau.

C. HOẠT ĐỘNG 3: THẢO LUẬN (Tiết 55)

1. Hoạt động khởi động : 5'

a. Mục tiêu: HS hiểu biết về các đặc điểm lĩnh vực TKCN.

b. Nội dung: HS dựa vào hiểu biết để trả lời yêu cầu đề bài thảo luận.

c. Sản phẩm: HS vận dụng kiến thức vừa học để hoàn thành phần thảo luận nhóm, bài tập nhóm.

d. Tổ chức thực hiện: GV chia nhóm cho HS và yêu cầu HS củng cố nội dung đã học để thuyết trình nhóm.

2. Hình thành kiến thức mới : 20'

a. Mục tiêu: Gắn kết những kiến thức đã học để viết bài luận thể hiện hiểu biết của cá nhân/ nhóm đối với lĩnh vực thiết kế công nghiệp.

b. Nội dung:

- GV hướng dẫn HS tìm hiểu được cơ sở sáng tạo, sự phát triển của khoa học, công nghệ trong lĩnh vực thiết kế công nghiệp.

- Vai trò của việc đổi mới kiểu dáng tác động đến thị hiếu của người tiêu dùng thông qua trình bày trong bài luận.

c. Sản phẩm: Bài luận.

d. Tổ chức sự kiện:

Sản phẩm dự kiến	Hoạt động của GV và HS
III. THẢO LUẬN: <i>1. Những sáng tạo trong thiết kế công nghiệp dựa trên cơ sở:</i> + Tính công năng: Thiết kế SP phải phù hợp mục đích SP, thuận tiện, an toàn. + Tính thẩm mỹ: Sử dụng tốt màu sắc, hình dạng, hoa văn , đường nét , kết cấu, tỉ lệ,... + Kết hợp cả tính công năng sử dụng và thẩm mỹ. + Kết hợp giữa mới lạ và tính tiện dụng. + Sáng tạo thêm nhiều kiểu dáng mới cho SP trên cơ sở tâm lí người tiêu dùng. + Thiết kế kiểu dáng mới cho SP trên cơ sở thành tựu KHKT. + Thiết kế CN chú trọng tính thẩm mỹ và thân thiện với môi trường, sức khỏe người tiêu dùng. <i>2. Sự phát triển của khoa học và công nghệ tác động đến lĩnh vực thiết kế công nghiệp như sau:</i>	Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ học tập. - HS tham khảo SGK - HS chia 3 nhóm và làm bài luận về một số đặc điểm trong lĩnh vực TKCN theo gợi ý mục thảo luận trong SGK trang 14 với 3 nội dung sau: + Nhóm 1: Những sáng tạo trong thiết kế công nghiệp dựa trên cơ sở nào? + Nhóm 2: Sự phát triển của khoa học và công nghệ tác động như thế nào đến lĩnh vực thiết kế công nghiệp? + Nhóm 3: Sự đổi mới kiểu dáng sản phẩm trong lĩnh vực thiết kế công nghiệp tác động thế nào đến thị hiếu mua sắm , thói quen sử dụng của người tiêu dùng? Bước 2: HS nhận nhiệm vụ học tập: HS hoạt động nhóm. - HS nhận nhiệm vụ và phân 3 nhóm. - HS mỗi nhóm phân tích nội dung như sau:

+ Góp phần định hình xu hướng tiêu dùng của XH, tạo nên sự đa dạng trong kiểu dáng SP ở nhiều lĩnh vực. + Có những bước chuyển mới khi yêu cầu về sản phẩm, đạt chất lượng thẩm mỹ và tiện lợi .

+ Đáp ứng chất lượng cuộc sống hàng ngày phong phú đa dạng cho người tiêu dùng.

3. Sự đổi mới kiểu dáng sản phẩm trong lĩnh vực thiết kế công nghiệp tác động thế nào đến thị hiếu mua sắm , thói quen sử dụng của người tiêu dùng như sau:

+ Tập trung cải tiến sản phẩm ở góc độ chi phí lẫn thời gian so với việc làm ra một sản phẩm mới hoàn toàn.

+ Chỉ có một sản phẩm là thực sự mới còn lại là những sản phẩm trước đó được cải thiện cải tiến chút ít để phù hợp với thị hiếu và thu nhập của khách hàng.

+ Liên tục đa dạng hóa sản phẩm mang đến người tiêu dùng nhiều sự lựa chọn mới.

*** Nhóm 1:** Những sáng tạo trong thiết kế công nghiệp dựa trên cơ sở:

+ Tính công năng: là mục đích thiết kế cần có. Thiết kế SP phải phù hợp với mục đích chính của SP, thuận tiện, an toàn với người sử dụng.

+ Tính thẩm mỹ: được thể hiện qua các yếu tố như màu sắc, hình dạng, hoa văn , đường nét , kết cấu, tỉ lệ,... sử dụng tốt các yếu tố này sẽ giúp SP có yếu tố thẩm mỹ cao, tạo sự hấp dẫn SP đối với người sử dụng.

+ Kết hợp cả tính công năng sử dụng và thẩm mỹ: trong thiết kế SP, kết hợp 2 yếu tố này đóng vai trò quan trọng để tạo ra SP. Căn cứ vào mục đích SP , nhà thiết kế tập trung vào tính công năng hay thẩm mỹ.

+ Kết hợp giữa mới lạ và tính tiện dụng: tìm sự sáng tạo phù hợp với xu hướng, tạo ra công nghệ hiện đại nhất đưa ra những thiết kế mới lạ, tiện dụng giữ dấu ấn riêng của nhà thiết kế.

+ Sáng tạo thêm nhiều kiểu dáng mới cho SP trên cơ sở tâm lí người tiêu dùng: dựa vào công năng, nhu cầu cụ thể của nhóm khách hàng mục tiêu , kết hợp tính thẩm mỹ với chức năng hiệu quả khi sử dụng và tâm lí đối tượng sử dụng để thiết kế tạo dạng SP mới.

+ Thiết kế kiểu dáng mới cho SP trên cơ sở thành tựu KHKT: khi đưa ra 1 thiết kế SP mới, bộ phận kĩ thuật và thiết kế cùng thống nhất kết cấu, kiểu dáng, chức năng sử dụng trên cơ sở thành tựu về KHKT , công nghệ vật liệu, căn cứ vào thử nghiệm, phản hồi người tiêu dùng hay SP có trước...

+ Thiết kế CN chú trọng tính thẩm mỹ và thân thiện với môi trường, sức khỏe người tiêu dùng.

* **Nhóm 2:** Sự phát triển của khoa học và công nghệ tác động đến lĩnh vực thiết kế công nghiệp như sau:

+ Với sự phát triển kinh tế- xã hội, khoa học- công nghệ, ngành TKCN góp phần định hình xu hướng tiêu dùng của XH, tạo nên sự đa dạng trong kiểu dáng SP ở nhiều lĩnh vực. Ở mỗi giai đoạn, SP tạo dáng ngành TKCN hội tụ là giá trị thẩm mỹ, phương thức sản xuất, trình độ phát triển XH.

+ Do nhu cầu thị trường cần có tính thẩm mỹ và tiện dụng nên sản xuất công nghiệp phát triển, các lĩnh vực trong quá trình sản xuất cần được chuyên nghiệp hóa đến từng khâu, phần kỹ thuật và phần mỹ thuật. Nhờ những thành tựu không ngừng của khoa học kỹ thuật công nghệ ngành thiết kế công nghiệp có những bước chuyển mới khi yêu cầu về sản phẩm, không chỉ cần đạt chất lượng thẩm mỹ và kỹ thuật còn đòi hỏi tiện lợi tạo sự hấp dẫn an toàn cho người sử dụng.

+ Dựa trên những thành tựu khoa học tâm lý và nhu cầu sử dụng nhằm đưa ra thị trường các sản phẩm với tính tiện dụng thẩm mỹ cao đáp ứng chất lượng cuộc sống hàng ngày phong phú đa dạng cho người tiêu dùng.

* **Nhóm 3:** Sự đổi mới kiểu dáng sản phẩm trong lĩnh vực thiết kế công nghiệp tác động thế nào đến thị hiếu mua sắm , thói quen sử dụng của người tiêu dùng như sau:

+ Trong thiết kế công nghiệp không phải lúc nào nhà thiết kế cũng tạo nên sản phẩm hoàn toàn mới mà nhiều khi cải tiến nâng cấp hoặc hoàn thiện những sản phẩm đã có sau một thời gian sử dụng cho phù hợp hơn với điều kiện sản xuất mới

	khi các tiêu chuẩn kỹ thuật ,mẫu mã, chi phí sản xuất không đáp ứng được nhu cầu của khách hàng thì theo đó nhà thiết kế tập trung cải tiến sản phẩm ở góc độ chi phí lẫn thời gian so với việc làm ra một sản phẩm mới hoàn toàn, + Chỉ có một sản phẩm là thực sự mới còn lại là những sản phẩm trước đó được cải thiện cải tiến chút ít để phù hợp với thị hiếu và thu nhập của khách hàng. + Các nhà sản xuất luôn tận dụng những cơ hội trên thị trường để liên tục đa dạng hóa sản phẩm mang đến người tiêu dùng nhiều sự lựa chọn mới. Bước 3: Báo cáo kết quả hoạt động thảo luận. + GV : Nhận định và góp ý câu trả lời của HS. + GV lắng nghe phần trả lời và bổ sung phần trả lời của HS. + HS: Lắng nghe, ghi chú. Bước 4: Đánh giá kết quả thực hiện nhiệm vụ học tập. - GV: Chính xác hóa lại nội dung bài học . Khen những nhóm có phần thảo luận thuyết trình tốt. Bổ sung cho các nhóm chưa hoàn thiện bài thuyết trình của mình. - HS: lắng nghe và Ghi nhớ.
--	--

3. Hoạt động luyện tập :(10')

a. Mục tiêu: HS biết về một số đặc điểm trong lĩnh vực TKCN

b. Nội dung: GV chuẩn bị một số tư liệu liên quan đến phần thảo luận

c. Sản phẩm: tranh ảnh tư liệu.

d. Tổ chức thực hiện:

Sản phẩm dự kiến	Hoạt động của GV và HS
<i>* Lưu ý trong TKCN:</i> Nhà thiết kế luôn cải tiến, nâng cấp , hoàn thiện sản phẩm phù hợp với tiêu chí người tiêu dùng, chi phí lẫn	Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ học tập. - GV minh họa giáo cụ tranh ảnh về dụng cụ đo nhiệt độ cơ thể .

phù hợp với sự phát triển của KHCN.



Nhiệt kế bóng đèn phát minh năm 1612.



Nhiệt kế thủy ngân 1714



Nhiệt kế kỹ thuật số hiện đại 1876



Nhiệt kế đo tai năm 1984

- GV yêu cầu HS chia 2 nhóm và lấy tranh ảnh đã nhắc tiết trước chuẩn bị ở nhà đem để treo minh họa để làm giáo cụ trực quan cho nội dung thứ 2 sự phát triển của khoa học công nghệ trong ngành TKCN

- HS lắng nghe và chuẩn bị tranh ảnh để minh họa sự phát triển của khoa học công nghệ trong ngành TKCN

Bước 2: HS nhận nhiệm vụ học tập:

- HS chia 2 nhóm lên treo tranh
- HS thảo luận về tên từng loại nhiệt kế, năm ra đời để thấy rõ sự thay đổi từng giai đoạn của nhiệt kế.
- GV lắng nghe và tương tác, thảo luận cùng HS.

Bước 3: Báo cáo kết quả hoạt động thảo luận.

- + GV : Nhận xét và góp ý phần minh họa trực quan của 2 nhóm HS.
- + GV :Trong TKCN, nhà thiết kế luôn cải tiến, nâng cấp , hoàn thiện sản phẩm phù hợp với tiêu chí người tiêu dùng, chi phí lần phù hợp với sự phát triển của KHCN.
- + HS: Lắng nghe, ghi chú.

Bước 4: Đánh giá kết quả thực hiện nhiệm vụ học tập.

- GV: Chính xác hóa lại nội dung bài học
- HS: Ghi nhớ.

4. Hoạt động vận dụng : (5')

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

b. **Nội dung:** HS biết đề xuất ý tưởng thiết kế SP đèn học để bàn.

c. **Sản phẩm:** HS vận dụng các kiến thức vào giải quyết các nhiệm vụ đặt ra.

d. **Tổ chức thực hiện:**

Sản phẩm dự kiến	Hoạt động của GV và HS
<i>* Bài tập vận dụng:</i> Tìm tư liệu về SP đèn để bàn và sưu tầm tranh ảnh và đề xuất ý tưởng thiết kế kiểu dáng đèn để bàn.	- GV yêu cầu HS vận dụng kiến thức và tìm tư liệu. HS hoàn thiện trên vở thực hành tại nhà. - GV gợi ý HS tham khảo các mẫu đèn để bàn trên các trang mạng xã hội, các nhà sách hay nội thất,... để đề xuất ý tưởng thiết kế kiểu dáng đèn để bàn theo ý thích của HS. - HS nhận nhiệm vụ bài tập về nhà.

5. Hướng dẫn học sinh tự học:(5')

- **Hướng dẫn học bài cũ:** Về nhà củng cố kiến thức cũ , làm bài tập về nhà.

- **Hướng dẫn chuẩn bị bài mới:** Chuẩn bị dụng cụ, đồ dùng thực hành tiết sau.

D. HOẠT ĐỘNG 4: VẬN DỤNG (Tiết 56)

1. Hoạt động khởi động : 5'

a. **Mục tiêu:** HS dựa vào kiến thức đã học của tiết trước để thiết kế được sản phẩm đèn để bàn.

b. **Nội dung:** Hs dựa vào hiểu biết để thực hành.

c. **Sản phẩm:** Đồ dùng và dụng cụ, tranh ảnh tư liệu để thực hành.

d. **Tổ chức thực hiện:**

2. Hình thành kiến thức mới :20'

a. **Mục tiêu:**

HS sử dụng kiến thức thiết kế công nghiệp đã học để đề xuất ý tưởng thiết kế đèn để bàn .
phác thảo và trình bày phương án thiết kế(trình bày cá nhân)

b. **Nội dung:**

- GV hướng dẫn, gợi ý HS tìm ý tưởng .

- HS thực hiện bản vẽ phác thảo theo ý tưởng đã đề xuất.

c. **Sản phẩm:** Bài thuyết minh và bản vẽ phác thảo.

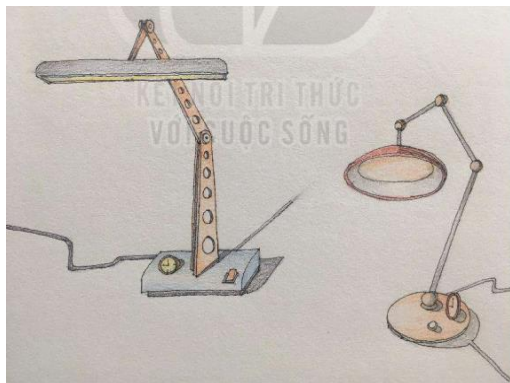
d.**Tổ chức sự kiện:**

Sản phẩm dự kiến	Hoạt động của GV và HS
IV. VẬN DỤNG: <i>1. Các bước vẽ phác thảo ý tưởng(có sự kết hợp của yếu tố thẩm mỹ và công năng):</i>	Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ học tập.

B1: Lựa chọn sản phẩm sử dụng mục đích gì để có kiểu dáng phù hợp.

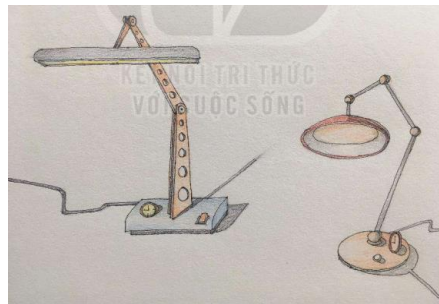
B2: Lựa chọn màu sắc , hoa văn để trang trí.

B3: Chi tiết và cụ thể trong bản vẽ phác thảo.



Bản vẽ phác thảo đèn để bàn⁽¹⁾

- GV cho HS xem hình ảnh phác thảo đèn để bàn từ vật dụng tái chế của GV chuẩn bị



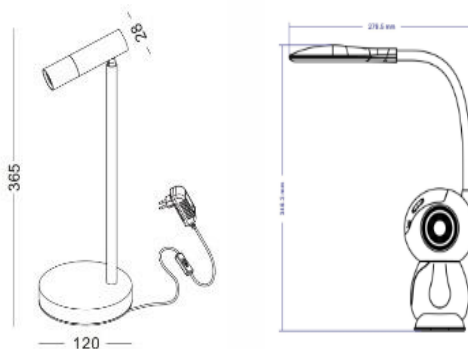
Bản vẽ phác thảo đèn để bàn⁽¹⁾

- GV yêu cầu HS sử dụng tư liệu và trình bày đề xuất ý tưởng đèn để bàn dùng trong gia đình.

- HS xem hình ảnh minh họa đèn để bàn GV chuẩn bị.

Bước 2: HS nhận nhiệm vụ học tập.

- HS sử dụng tư liệu tranh ảnh để trình bày ý tưởng cá nhân.



- HS vận dụng các kiến thức đã học và các bước thiết kế một sản phẩm đồ chơi để tìm ý tưởng như sau: cải tiến, hoàn thiện mẫu mã cũ hay thiết kế một kiểu dáng mới, xác định cơ sở (thẩm định, kỹ thuật,...) cho những ý tưởng mới.

- HS: Các bước vẽ phác thảo ý tưởng(có sự kết hợp của yếu tố thẩm mỹ và công năng) :

B1: Lựa chọn sản phẩm sử dụng gì để có SP phù hợp.

	B2: Lựa chọn màu sắc , hoa văn để trang trí. B3: Chi tiết và cụ thể trong bản vẽ phác thảo. Bước 3: Báo cáo kết quả hoạt động thảo luận. + GV : Nhận định, bổ sung và góp ý câu trả lời của HS. + HS: Lắng nghe, ghi chú. Bước 4: Đánh giá kết quả thực hiện nhiệm vụ học tập. - GV: Chính xác hóa lại nội dung bài học: Đề phác thảo bài thiết kế một sản phẩm đồ chơi: + B1: Lựa chọn sản phẩm sử dụng mục đích gì để có kiểu dáng phù hợp. + B2: Lựa chọn màu sắc , hoa văn để trang trí. + B3: Chi tiết và cụ thể trong bản vẽ phác thảo. - HS: Ghi nhớ.
--	---

3. Hoạt động luyện tập :(10')

a. Mục tiêu: Phác thảo và trình bày phương án thiết kế kiểu dáng đèn để bàn.

b. Nội dung: GV chuẩn bị một số tư liệu liên quan đến phần luyện tập.

c. Sản phẩm: Bài vẽ phác thảo nhóm.

d. Tổ chức thực hiện:

Sản phẩm dự kiến	Hoạt động của GV và HS
2. Bài tập thực hành: Sử dụng kiến thức, kỹ năng đã học ,hãy vẽ phác thảo và trình bày phương án thiết kế kiểu dáng đèn để bàn trước nhóm, lớp.	Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ học tập. - GV: Dựa vào tranh ảnh, tư liệu HS chuẩn bị và kiến thức đã học tiết trước về các bước thiết kế , GV yêu cầu HS vẽ phác thảo chiếc đèn để bàn tại lớp - GV yêu cầu HS phân 4 nhóm phác thảo 4 bài theo tiến trình các bước cơ bản đã học. Bước 2: HS nhận nhiệm vụ học tập. - HS làm bài thực hành vẽ phác thảo đèn để bàn theo 4 nhóm GV phân.

	- HS dựa vào các kiến thức đặc học để làm thực hành. Bước 3: Báo cáo kết quả hoạt động thảo luận. + GV : Nhận định và góp ý câu trả lời của HS. + HS: Lắng nghe, ghi chú. Bước 4: Đánh giá kết quả thực hiện nhiệm vụ học tập. - GV: Chính xác hóa lại nội dung bài học - HS: Ghi nhớ.
--	--

4. Hoạt động vận dụng : (5')

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

b. Nội dung: HS thực hiện sản phẩm từ phác thảo đã vẽ.

c. Sản phẩm: HS vận dụng các kiến thức vào giải quyết các nhiệm vụ đặt ra.

d. Tổ chức thực hiện:

Sản phẩm dự kiến	Hoạt động dự kiến
* <i>Bài tập vận dụng:</i> Hãy thực hiện SP đèn để bàn tại nhà từ bài phác thảo trên.	- GV: Dựa trên bài phác thảo của nhóm, HS về nhà thực hiện SP đèn để bàn tại nhà. - HS: nhận nhiệm vụ về nhà.

5. Hướng dẫn học sinh tự học:(5')

- **Hướng dẫn học bài cũ:** Về nhà học bài cũ, thực hành hoàn thiện SP đèn để bàn thành phẩm.

- **Hướng dẫn chuẩn bị bài mới:** Suru tầm một vài tranh ảnh về nội dung bài mới của tiết tiếp theo .

Ngày soạn: 03/09/2024

TRƯỜNG THPT ĐỖ ĐĂNG TUYỀN

PPCT: Tiết 57,58,59,60,61,62,63,64,65,66,67,68

BÀI 2:

THIẾT KẾ ĐỒ CHƠI CHO TRẺ EM BẰNG VẬT LIỆU SẴN CÓ.

(12 tiết)

I. YÊU CẦU CẦN ĐẠT

1. Kiến thức:

- Phân loại được các nhóm đồ chơi.
- Hiểu biết các yếu tố tạo hình trong thiết kế.
- Hiểu biết các bước thực hiện một sản phẩm đồ chơi cho trẻ em từ vật liệu sẵn có.

2. Năng lực:

- Biết được khái quát về đồ chơi.
- Nhận biết được giá trị về đồ chơi.
- Hiểu biết được giá trị thẩm mỹ thông qua ngôn ngữ thiết kế.
- Vận dụng kiến thức kĩ năng đã học để thực hiện sản phẩm đồ chơi từ vật liệu sẵn có.

3. Phẩm chất:

- Có hiểu biết ban đầu về một số nội dung liên quan đến đặc điểm của ngành thiết kế công nghiệp từ đó hình thành tình cảm đối với loại hình mỹ thuật này.
- Có hứng thú với mỹ thuật thông qua những hiểu biết về đồ chơi một cách ý thức.

II. THIẾT BỊ DẠY HỌC VÀ HỌC LIỆU:

1. Đối với giáo viên:

- SGK, SGK.
- Một số hình ảnh về sản phẩm đồ chơi.
- Một số dụng cụ, vật liệu tái chế để thực hành.
- Máy chiếu (nếu có).

2. Đối với học sinh:

- SGK.
- Một số dụng cụ, vật liệu tái chế để thực hành.
- Ảnh tư liệu về sản phẩm đồ chơi làm từ vật liệu tái chế.

III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC :

A. HOẠT ĐỘNG 1: KHÁM PHÁ (Tiết 57,58)

1. Hoạt động khởi động:

a. Mục tiêu: Tạo hứng thú học tập cho học sinh

b. Nội dung: Hs dựa vào hiểu biết để trả lời câu hỏi

c. Sản phẩm: Hs vận dụng kiến thức vừa học để hoàn thành phần thảo luận nhóm.

d. Tổ chức thực hiện:

GV trao đổi cùng HS về việc phân loại đồ chơi trẻ em.

2. Hình thành kiến thức mới:

a. Mục tiêu:

HS biết cách phân loại đồ chơi theo mục và chức năng.

b. Nội dung:

GV tổ chức cho HS quan sát ảnh sản phẩm và đặt câu hỏi để làm rõ nội dung liên quan đến :

- Đồ chơi thuộc nhóm nào?
- Đồ chơi phù hợp với độ tuổi nào?

c. Sản phẩm:

Bài thuyết trình.

d. Tổ chức thực hiện:

Sản phẩm dự kiến	Hoạt động của GV và HS
I. KHÁM PHÁ: 1. Phân loại đồ chơi trẻ em : Gồm 7 nhóm loại: + Nhóm hoạt động cảm nhận và vận động: Được sử dụng các đồ vật tạo hứng thú khám phá thế giới xung quanh qua hoạt động nhìn, cầm, nắm... + Nhóm hoạt động thể chất: là những đồ chơi cho phép trẻ em rèn luyện sức khỏe, giúp xương và cơ chắc khỏe, tăng cường thể chất cũng như phát triển các kỹ năng vận động của cơ thể. + Nhóm hoạt động trí óc: là nhóm đồ chơi có tính gợi mở, kích thích trí tưởng tượng, thúc đẩy khả năng sáng tạo, phát triển tư duy trẻ. + Nhóm mô phỏng sản phẩm kỹ thuật: là đồ chơi tái tạo các vật dụng, thiết bị kỹ thuật được thu nhỏ theo một tỷ lệ nhất định, giúp trẻ phát triển khả năng quan sát, tư duy và vận động. + Nhóm phát triển cảm xúc và đồng cảm: đồ chơi giúp trẻ bày tỏ, phát triển cảm xúc thông qua trải nghiệm. + Nhóm hoạt động sáng tạo: là nhóm đồ chơi giúp trẻ tăng khả năng sáng tạo và nuôi dưỡng trí tưởng tượng. + Nhóm thể hiện quan hệ xã hội: là nhóm đồ chơi giúp kết nối bạn bè đồng trang lứa và người lớn thông qua tình	<u>Nhiệm vụ 1: Phân loại đồ chơi trẻ em</u> Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ học tập. - GV giao nhiệm vụ HS tìm hiểu bài ở SGK trang 16 – 17 – 18 - GV yêu cầu HS nêu đặc điểm 7 nhóm đồ chơi. Bước 2: HS nhận nhiệm vụ học tập. HS phân loại 7 nhóm đồ chơi: + Nhóm hoạt động cảm nhận và vận động.  Đồ chơi treo nôi cho bé⁽²⁾ + Nhóm hoạt động thể chất.  Hệ thống ống trượt, trượt⁽¹⁾  Xích đu⁽⁴⁾ + Nhóm hoạt động trí óc.  Đồ chơi ru-bic⁽¹⁾  Đồ chơi tạo hình⁽²⁾ + Nhóm mô phỏng sản phẩm kỹ thuật.  Bộ đồ chơi mô phỏng dụng cụ kỹ thuật⁽³⁾  Bộ đồ chơi mô phỏng dụng cụ làm vườn⁽⁴⁾ + Nhóm phát triển cảm xúc và đồng cảm.

huống phát triển phẩm chất, kỹ năng xã hội, kỹ năng sống cho trẻ.



Bộ xếp hình biếu cảm khuôn mặt



Đồ chơi rô-bốt phát triển cảm xúc

+ Nhóm hoạt động sáng tạo.



Đồ chơi xếp hình

+ Nhóm thể hiện quan hệ xã hội, kỹ năng sống.



Đồ chơi nhà bếp



Đồ chơi âm nhạc

Bước 3: Báo cáo kết quả hoạt động, thảo luận.

- GV nhận xét phần trả lời của nhóm HS.
- GV bổ sung nhóm có câu trả lời chưa đầy đủ, khen nhóm hoàn thiện tốt câu trả lời vừa rồi.
- HS lắng nghe và ghi chú các phần GV bổ sung.

Bước 4: Đánh giá kết quả thực hiện nhiệm vụ học tập.

- GV: Chính xác hóa lại nội dung bài học về việc phân loại đồ chơi cho trẻ em ở từng độ tuổi và theo mục đích, chức năng.
- HS: Ghi nhớ.

Nhiệm vụ 2: Các nhân biết giá trị đồ chơi trẻ em.

Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ học tập.

- GV gợi ý khi thiết kế một SP đồ chơi, HS đầu tiên phải có ý tưởng để vẽ. Trong quá trình thiết kế, người vẽ nắm bắt hình dáng, cấu tạo và cách thức sử dụng để sản phẩm hoàn thiện đồng nhất trong bản thảo và mẫu thực.
- GV yêu cầu HS nêu các giá trị đồ chơi sau khi hoàn thiện thiết kế một SP đồ chơi.

Bước 2: HS nhận nhiệm vụ học tập.

- HS lắng nghe và nhận nhiệm vụ học tập.
- HS phân tích nhận biết các giá trị đồ chơi:
 - + Giá trị đồ chơi.
 - + Giá trị thẩm mỹ thông qua ngôn ngữ thiết kế.
 - HS sử dụng tranh ảnh để phân tích, minh họa.

2. Nhận biết các giá trị đồ chơi:

- + Giá trị đồ chơi: Thúc đẩy hoạt động trí tuệ như phân tích, tổng hợp, so sánh, phân loại, thúc đẩy cơ quan thụ cảm như nắm được hình dáng, cấu tạo và cách sử dụng.
- + Giá trị thẩm mỹ thông qua ngôn ngữ thiết kế: Gồm ý tưởng, kiểu dáng và màu sắc.

	Bước 3: Báo cáo kết quả hoạt động, thảo luận. - GV nhận xét phần trả lời của HS. - HS lắng nghe và ghi chú các phần GV bổ sung. Bước 4: Đánh giá kết quả thực hiện nhiệm vụ học tập. - GV: Chính xác hóa lại nội dung bài học về giá trị đồ chơi. - HS: Ghi nhớ.
--	--

3. Hoạt động luyện tập :(10')

a. Mục tiêu: HS phân biệt được các nhóm loại đồ chơi của trẻ.

b. Nội dung: GV chuẩn bị một số tư liệu liên quan đến phần luyện tập.

c. Sản phẩm: Bài thuyết trình nhóm, cá nhân.

d. Tổ chức thực hiện:

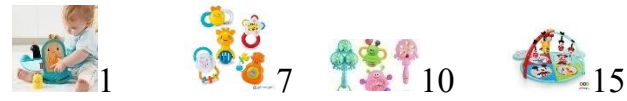
Sản phẩm dự kiến	Hoạt động của GV và HS
3. Mục đích và quy tắc khi thiết kế đồ chơi cho trẻ: + Mục đích: Giải trí và giáo dục cho trẻ em ở các độ tuổi khác nhau. + Quy tắc: An toàn cho trẻ.	Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ học tập. - GV giới thiệu một số hình ảnh đồ chơi khác nhau cho HS tham khảo trên PowerPoint: 1  2  3  4  5  6  7  8  9  10  11  12  13  14  15  6  17  18 



- GV yêu cầu HS tham gia trò chơi như sau: phân loại ra 7 nhóm đồ chơi đã học.
- GV yêu cầu HS nêu mục đích và quy tắc khi thiết kế đồ chơi cho trẻ.

Bước 2: HS nhận nhiệm vụ học tập.

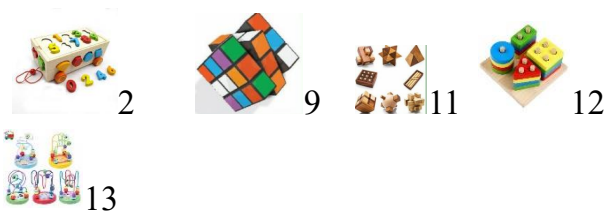
- HS tham gia hoạt động xếp và phân loại tranh :
- + Nhóm hoạt động cảm nhận và vận động: tranh 1, tranh 7, tranh 10, tranh 15.



- + Nhóm hoạt động thể chất: tranh 16, tranh 19, tranh 22.



- + Nhóm hoạt động trí óc: tranh 2, tranh 9, tranh 11, tranh 12, tranh 13



- + Nhóm mô phỏng sản phẩm kỹ thuật: tranh 20, tranh 23, tranh 24.

	 20  23  24 + Nhóm phát triển cảm xúc và đồng cảm: tranh 6, tranh 17, tranh 18, tranh 21  6  17  18  21 + Nhóm hoạt động sáng tạo: tranh 14, tranh 25.  14  25 + Nhóm thể hiện quan hệ xã hội, kỹ năng sống : tranh 3, tranh 4, tranh 5, tranh 8.  3  4  5  8 HS nêu mục đích và quy tắc khi thiết kế đồ chơi cho trẻ: + Mục đích: Giải trí và giáo dục cho trẻ em ở các độ tuổi khác nhau. + Quy tắc: An toàn cho trẻ. Bước 3: Báo cáo kết quả hoạt động, thảo luận. + GV : Nhận định và góp ý câu trả lời của HS + HS: Lắng nghe, ghi chú. Bước 4: Đánh giá kết quả thực hiện nhiệm vụ học tập. - GV: Chính xác hóa lại nội dung bài học - HS: Ghi nhớ.
--	---

4. Hoạt động vận dụng: (5')

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

b. Nội dung: HS nhận biết nhiều loại đồ chơi và phân loại theo mục đích, chức năng sử dụng.

c. Sản phẩm: Bài thuyết trình cá nhân.

d. Tổ chức thực hiện:

Sản phẩm dự kiến	Hoạt động của GV và HS
*Bài tập vận dụng:	Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ học tập.

Kể tên một số đồ chơi truyền thống Việt Nam phân loại theo mục đích và chức năng sử dụng mà em biết.	- GV: Cho HS xem gợi ý một số tranh ảnh trên POWER POINT. - GV yêu cầu HS vận dụng kiến thức đã học để phân loại theo mục đích và chức năng sử dụng. Bước 2: HS nhận nhiệm vụ học tập. - HS ghi chú và nhận nhiệm vụ. - HS phân tích dựa trên 7 nhóm loại đã học theo mục đích và chức năng sử dụng. Bước 3: Báo cáo kết quả hoạt động, thảo luận. - GV : Nhận định và góp ý câu trả lời của HS. - HS: Lắng nghe, ghi chú. Bước 4: Đánh giá kết quả thực hiện nhiệm vụ học tập. - GV: Chính xác hóa lại nội dung bài học - HS: Ghi nhớ.
---	---

5. Hướng dẫn học sinh tự học:(5')

- **Hướng dẫn học bài cũ:** Về nhà học bài cũ
- **Hướng dẫn chuẩn bị bài mới:** Suru tầm một vài tranh ảnh về nội dung bài mới của tiết tiếp theo .

B. HOẠT ĐỘNG 2: NHẬN BIẾT (Tiết 59,60,61,62,63)

1. Hoạt động khởi động:

- a. Mục tiêu:** Tạo hứng thú học tập cho học sinh
- b. Nội dung:** Hs dựa vào hiểu biết để trả lời câu hỏi
- c. Sản phẩm:** Hs vận dụng kiến thức vừa học để hoàn thành phần thảo luận nhóm.
- d. Tổ chức thực hiện:**

GV thảo luận cùng HS về giá trị đồ chơi, yếu tố thẩm mỹ.

2. Hình thành kiến thức mới:

- a. Mục tiêu:** HS biết được:
 - Giá trị của đồ chơi.
 - Thẩm mỹ thông qua ngôn ngữ thiết kế.

b. Nội dung:

GV tổ chức cho HS thảo luận theo nhóm để thực hành một sản phẩm đồ chơi bằng vật liệu sẵn có.

c. Sản phẩm:

Sản phẩm đồ chơi bằng vật liệu sẵn có.

d. Tổ chức thực hiện:

Sản phẩm dự kiến	Hoạt động của GV và HS
<u>II. NHẬN BIẾT :</u> 1. Nhận biết các giá trị của đồ chơi và yếu tố ý tưởng: a. <i>Nhận biết các giá trị của đồ chơi :</i> => Đồ chơi được xem là một SP đặc biệt, được sử dụng để chơi và được làm từ các vật liệu khác nhau (gỗ, đất sét, giấy, nhựa,...). Để thiết kế đồ chơi đẹp mắt, hấp dẫn, an toàn người thiết kế phải có kiến thức nhất định liên quan đến mỹ thuật và vật liệu chế tác. =>Giá trị đồ chơi: : Giúp trẻ thúc đẩy hoạt động trí tuệ như phân tích, tổng hợp, so sánh ,phân loại ,thúc đẩy cơ quan thụ cảm như nắm bắt được hình dáng cấu tạo và cách thức sử dụng trò chơi. => Giá trị thẩm mỹ: Thông qua trò chơi, trẻ phản ánh được mối quan hệ xã hội của người lớn , biết cảm thụ được cái đẹp. Trong đó nhận biết thẩm mỹ thông qua ngôn ngữ thiết kế , gồm 3 yếu tố: - Ý tưởng. - Kiểu dáng. - Màu sắc. b. <i>Yếu tố ý tưởng:</i> • K/N: Là hoạt động sáng tạo ra các SP đáp ứng được yêu cầu mới. • Ý tưởng được thể hiện qua bản vẽ phác thảo sử dụng các yếu tố tạo hình (nét, mảng, khối, màu,...) mô tả ngắn gọn kiểu dáng, vật liệu. • Bản vẽ phác thảo thực hiện từ yêu cầu công việc như làm cái gì? Cho ai? Mục đích gì?	<u>Nhiệm vụ 1: Nhận biết các giá trị của đồ chơi và yếu tố ý tưởng:</u> Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ học tập - GV cho HS xem video trên POWER POINT về quá trình sản xuất một sản phẩm đồ chơi.  - GV yêu cầu HS tham khảo SGK trang 19 và cho biết về giá trị đồ chơi và giá trị thẩm mỹ. - GV yêu cầu HS trình bày yếu tố ý tưởng của giá trị thẩm mỹ. Bước 2: HS tiếp nhận, thực hiện nhiệm vụ học tập - HS xem video. - HS nêu giá trị đồ chơi và giá trị thẩm mỹ, yếu tố ý tưởng khi thiết kế SP đồ chơi cho trẻ em: + Giá trị đồ chơi: : Giúp trẻ thúc đẩy hoạt động trí tuệ như phân tích, tổng hợp, so sánh ,phân loại ,thúc đẩy cơ quan thụ cảm như nắm bắt được hình dáng cấu tạo và cách thức sử dụng trò chơi. + Giá trị thẩm mỹ: Thông qua trò chơi, trẻ phản ánh được mối quan hệ xã hội của người lớn , biết cảm thụ được cái đẹp. + Yếu tố ý tưởng: K/N: Là hoạt động sáng tạo ra các SP đáp ứng được yêu cầu mới. Ý tưởng được thể hiện qua bản vẽ phác thảo sử dụng các yếu tố tạo hình (nét, mảng, khối, màu,...) mô tả ngắn gọn kiểu dáng, vật liệu.

2. Yếu tố kiểu dáng:

=> Kiểu dáng: là yếu tố cơ bản và quyết định bởi chứa tỉ lệ, sự cân bằng và hài hòa giữa các thành phần cấu tạo như đường nét, mảng, khối.

+ Đường nét: Dùng nét để tạo hình SP và tạo hiệu ứng về mặt thị giác.

+ Mảng: Dùng để tạo hình dạng SP, là sự kết nối các nét lại với nhau. Nếu kết hợp nét và mảng sẽ thay đổi tỉ lệ, chiều hướng tạo nên sự tương phản làm nổi bật cho mẫu SP, tạo cảm xúc thị giác, tạo nhịp điệu và chuyển động trên SP.

+ Khối: Là hình trong không gian 3 chiều (chiều dài, chiều rộng, chiều sâu).

- Kích thước, chiều hướng khác nhau của khối tạo cảm giác khác nhau khi tạo dáng SP.
- Kết hợp một hay nhiều khối phải phù hợp yêu cầu, mục đích sử dụng SP.

Bản vẽ phác thảo thực hiện từ yêu cầu công việc như làm cái gì? Cho ai? Mục đích gì?

Bước 3: Báo cáo kết quả hoạt động, thảo luận

- GV: Nhận định và góp ý câu trả lời của HS.

- HS: Lắng nghe, ghi chú.

Bước 4: Đánh giá kết quả thực hiện nhiệm vụ học tập

- GV: Chính xác hóa lại nội dung bài học: Các yếu tố cơ bản khi thiết kế đồ chơi cho trẻ gồm giá trị đồ chơi và yếu tố thẩm mỹ. Trong đó yếu tố thẩm mỹ gồm có ý tưởng, kiểu dáng và màu sắc.

- HS: Ghi nhớ và ghi chép.

Nhiệm vụ 2: Yếu tố kiểu dáng

Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ

- GV cho HS xem video trên POWER POINT về việc nhà thiết kế đang thực hiện phác thảo thiết kế SP đồ chơi.



- GV yêu cầu HS tham khảo SGK trang 20-21 và trình bày yếu tố kiểu dáng của giá trị thẩm mỹ.

Bước 2: HS tiếp nhận, thực hiện nhiệm vụ học tập

- HS xem video.

- HS tham khảo SGK và thuyết trình yếu tố kiểu dáng

=> **Kiểu dáng:** là yếu tố cơ bản và quyết định bởi chứa tỉ lệ, sự cân bằng và hài hòa giữa các thành phần cấu tạo như đường nét, mảng, khối.

+ **Đường nét:** Dùng nét để tạo hình SP và tạo hiệu ứng về mặt thị giác.

+ **Mảng:** Dùng để tạo hình dạng SP, là sự kết nối các nét lại với nhau. Nếu kết hợp nét

Khối và nguyên tắc kết hợp phải thống nhất.

3. Yếu tố Màu sắc:

- Thu hút thị giác, tác động mạnh về tâm sinh lý đối với người sử dụng.
- Thể hiện thông tin SP, tạo kí hiệu chức năng sử dụng.
- Khi sử dụng màu trong thiết kế cần lưu ý : Đối tượng thiết kế; Vị trí thể hiện màu; Ý nghĩa màu sắc đối với người sử dụng.
- Nắm vững lí thuyết về màu sắc.

và mảng sẽ thay đổi tỉ lệ, chiều hướng tạo nên sự tương phản làm nổi bật cho mẫu SP, tạo cảm xúc thị giác, tạo nhịp điệu và chuyển động trên SP.

+ **Khối:** Là hình trong không gian 3 chiều (chiều dài, chiều rộng, chiều sâu).

Kích thước, chiều hướng khác nhau của khối tạo cảm giác khác nhau khi tạo dáng SP.

Kết hợp một hay nhiều khối phải phù hợp yêu cầu, mục đích sử dụng SP. Khối và nguyên tắc kết hợp phải thống nhất.

Bước 3: Báo cáo kết quả hoạt động, thảo luận

- GV: Nhận định và góp ý câu trả lời của HS.

- HS: Lắng nghe, ghi chú.

Bước 4: Đánh giá kết quả thực hiện nhiệm vụ học tập

- GV: Chính xác hóa lại nội dung bài học.

- HS: Ghi nhớ và ghi chép.

Nhiệm vụ 3: Yếu tố màu sắc

Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ học tập

- GV cho HS xem video trên POWER POINT về bảng màu kết hợp từ những màu cơ bản.



- GV yêu cầu HS tham khảo SGK trang 22 và trình bày yếu tố màu sắc của giá trị thẩm mĩ.

Bước 2: HS tiếp nhận, thực hiện nhiệm vụ học tập

- HS xem video.

4. Một số lưu ý khi thiết kế đồ chơi cho trẻ em:

- Vật liệu: Phải an toàn thân thiện, đảm bảo vệ sinh tránh ngộ độc, không gây tổn thương cho trẻ, vật liệu được sử dụng có chức năng ngăn ngừa nguy cơ cháy nổ hoặc hỏa hoạn.
- Màu sắc: Tươi sáng, bắt mắt, hấp dẫn thị giác.
- Kiểu dáng: Thiết kế kích thước phù hợp từng độ tuổi trẻ.

- HS tham khảo SGK và thuyết trình yếu tố màu sắc:

Thu hút thị giác, tác động mạnh về tâm sinh lý đối với người sử dụng.

Thể hiện thông tin SP, tạo kí hiệu chức năng sử dụng.

Khi sử dụng màu trong thiết kế cần lưu ý: Đối tượng thiết kế; Vị trí thể hiện màu; Ý nghĩa màu sắc đối với người sử dụng.

Nắm vững lí thuyết về màu sắc.

Bước 3: Báo cáo kết quả hoạt động, thảo luận

- GV: Nhận định và góp ý câu trả lời của HS.

- HS: Lắng nghe, ghi chú.

Bước 4: Đánh giá kết quả thực hiện nhiệm vụ học tập

- GV: Chính xác hóa lại nội dung bài học.

- HS: Ghi nhớ và ghi chép.

Nhiệm vụ 4: Một số lưu ý khi thiết kế đồ chơi cho trẻ em.

Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ học tập

- GV: Hiện nay, số lượng rác thải xả ra môi trường với số lượng vô cùng lớn. Để tránh việc lãng phí, cùng với đó là góp phần bảo vệ môi trường chúng ta có thể làm đồ chơi cho trẻ từ các loại phế liệu này. Chọn lọc đồ chơi an toàn và đảm bảo vệ sinh cho trẻ nhỏ.

- GV minh họa một vài đồ chơi sáng tạo (Handmade) cho trẻ dễ làm từ nguyên vật liệu dễ tìm, có sẵn trong cuộc sống thường nhật:



1



2

- GV hỏi các nguyên liệu cần cho mỗi SP trên là gì? Tính an toàn, phù hợp nhóm tuổi nào của trẻ nhỏ?

- GV yêu cầu HS chia 2 nhóm. Nhóm 1 :Từ minh họa trên, HS rút ra được những lưu ý gì khi thiết kế đồ chơi cho trẻ? Nhóm 2: Kể tên một số vật liệu sẵn có mà em biết trong thiết kế đồ chơi cho trẻ em?

Bước 2: HS tiếp nhận, thực hiện nhiệm vụ học tập

cụ trực quan của GV. HS trả lời câu hỏi:

+ Hình 1: Gồm các vật liệu: Giấy bìa, giấy ăn(giấy lau miệng), màu sáp, màu sạ. Tên sản phẩm đồ chơi là ly bắp rang bơ từ giấy. Hoàn toàn vệ sinh và an toàn cho trẻ. Phù hợp cho lứa tuổi 3 đến 16 tuổi đều chơi được và rất dễ làm.

+ Hình 2: Gồm Ống hút nhựa, keo nến. Sản phẩm đồ chơi thành phẩm là thuyền nổi trên nước được. Tái sử dụng lại từ những ống hút đã dùng được vệ sinh sạch sẽ.

- HS: Các lưu ý khi thiết kế đồ chơi:

+ Vật liệu: Phải an toàn, vệ sinh, không gây tổn thương cho trẻ.

+ Màu sắc: Tươi sáng, bắt mắt, hấp dẫn thị giác.

+ Kiểu dáng: Thiết kế kích thước phù hợp từng độ tuổi trẻ.

- HS kể tên một số vật liệu sẵn có trong thiết kế đồ chơi cho trẻ em: Lõi giấy vệ sinh, vỏ hộp sữa giấy, ống hút nhựa hoặc giấy, vỏ chai nhựa, vải, que gỗ, que kem, sợi dây, nắp chai, mo cao, tre,...



5. Một số vật liệu sẵn có trong thiết kế đồ chơi cho trẻ em:

- Loại vật liệu an toàn cho trẻ và thân thiện với môi trường: Lõi giấy, hộp sữa giấy, que gỗ, sợi đay, vải sợi thiên nhiên.
- Loại vật liệu không tốt cho trẻ và gây hại cho môi trường sống: Ống hút nhựa, sợi vải nhân tạo chứa nhiều nilon, chai nhựa,...
- Một số SP đồ chơi làm từ các vật liệu sẵn có như trên: vật dụng, con vật, mô hình,...

Bước 3: Báo cáo kết quả hoạt động, thảo luận

- Nhóm cử đại diện trình bày trước lớp nội dung thuyết trình của nhóm.
- GV yêu cầu HS các nhóm khác lắng nghe, nhận xét, nêu ý kiến hoặc đặt câu hỏi cho nhóm bạn (nếu có).

Bước 4: Đánh giá kết quả thực hiện nhiệm vụ học tập

- GV: Chính xác hóa lại nội dung bài học.
- HS: Ghi nhớ.

Nhiệm vụ 5: Một số vật liệu sẵn có trong thiết kế đồ chơi cho trẻ em.

Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ học tập

GV cho HS xem hình ảnh trên Power Point về các vật liệu an toàn và không an toàn, sạch sẽ cho trẻ và môi trường sống. GV yêu cầu HS phân loại hình ảnh các vật liệu trên ra 2 nhóm như trên:



- GV yêu cầu HS kể tên một số đồ chơi làm từ vật liệu sẵn có.

Bước 2: HS tiếp nhận, thực hiện nhiệm vụ học tập

=> HS chia nhóm và thực hiện nhiệm vụ được giao theo nhóm:

- Nhóm 1: Nhóm vật liệu an toàn cho trẻ và thân thiện với môi trường: Lõi giấy, hộp sữa giấy, que gỗ, sợi dây, vải sợi thiên nhiên.
- Nhóm 2: Nhóm vật liệu không tốt cho trẻ và gây hại cho môi trường sống: Ống hút nhựa, sợi vải nhân tạo chứa nhiều nylon, chai nhựa,...
- HS kể tên một số SP đồ chơi làm từ các vật liệu sẵn có như trên: vật dụng, con vật, mô hình,...



Bước 3: Báo cáo kết quả hoạt động, thảo luận

- GV : Nhận định và góp ý câu trả lời của HS.
- HS: Lắng nghe, ghi chú.

Bước 4: Đánh giá kết quả thực hiện nhiệm vụ học tập

- GV: Chính xác hóa lại nội dung bài học .
- HS: Ghi nhớ và ghi chép.

Nhiệm vụ 6: Các bước thực hiện SP đồ chơi cho trẻ em từ vật liệu sẵn có.

Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ học tập

6. Các bước thực hiện sản phẩm đồ chơi cho trẻ em từ vật liệu sẵn có:

- + B1: Tìm ý tưởng: Căn cứ vào số vật liệu đã chuẩn bị, tìm ý tưởng cho sản phẩm của mình .
- + B2: Vẽ phác thảo và cụ thể phương án thực hiện: HS sử dụng bút chì, tẩy vẽ phác thảo đồ chơi trên giấy A4.
- + B3: Lựa chọn và gia công vật liệu phù hợp với thiết kế: căn cứ vào bản vẽ phác thảo, HS dùng dụng cụ kỹ thuật cắt gọt gia công chi tiết từng bộ phận của sản phẩm.
- + B4: Lắp ghép các vật liệu để tạo hình sản phẩm: dùng keo, hồ dán, ghim,... cố định từng bộ phận. Gắn kết các bộ phận để định hình sản phẩm.
- + B5: Hoàn thiện sản phẩm: HS dùng màu (chì màu, sáp màu, phấn màu,...) tô cho sản phẩm theo sở thích cá nhân.
- + B6: Viết bản mô tả sản phẩm và hướng dẫn cách sử dụng: Đặt tên SP, phân nhóm đối tượng sử dụng, vật liệu , cách chơi, khuyến cáo

- GV gợi ý câu hỏi : HS cho biết một số vật liệu sẵn có để làm đồ chơi cho trẻ em?

- HS trả lời:

Một số vật liệu sẵn có để làm đồ chơi cho trẻ em như: chai nhựa, vỏ hộp sữa, que kem gỗ, vải, giấy catton, dây bô, nắp chai nước , len, hạt hạt khô, ...

- GV cho HS xem một video- PowerPoint về quy trình làm chiếc bè từ ống hút nhựa.



- GV yêu cầu HS dựa vào nội dung SGK trang 26, nêu các bước thực hiện làm SP đồ chơi từ vật liệu sẵn có?

Bước 2: HS tiếp nhận, thực hiện nhiệm vụ học tập

- HS tham khảo SGK trang 26 và nêu các bước thực hiện sản phẩm đồ chơi cho trẻ từ vật liệu sẵn có.

- HS đại diện mỗi nhóm lên treo tranh vẽ phác thảo, phân tích tranh qua các bước:

+ Ý tưởng từ đâu?

+ Vật liệu phù hợp với thiết kế đó là gì ?

+ Cách lắp ghép các vật liệu để tạo hình SP đó như thế nào?

+ Đối tượng sử dụng là ai? Nhóm tuổi phù hợp?

- HS trình bày:

+ B1: Tìm ý tưởng: Căn cứ vào số vật liệu đã chuẩn bị, tìm ý tưởng cho sản phẩm của mình .

+ B2: Vẽ phác thảo và cụ thể phương án thực hiện: HS sử dụng bút chì, tẩy vẽ phác thảo đồ chơi trên giấy A4.

+ B3: Lựa chọn và gia công vật liệu phù hợp với thiết kế: căn cứ vào bản vẽ phác thảo,

	HS dùng dụng cụ kỹ thuật cắt gọt gia công chi tiết từng bộ phận của sản phẩm. + B4: Lắp ghép các vật liệu để tạo hình sản phẩm: dùng keo, hồ dán, ghim,... cố định từng bộ phận. Gắn kết các bộ phận để định hình sản phẩm. + B5: Hoàn thiện sản phẩm: HS dùng màu (chì màu, sáp màu, phấn màu,...) tô cho sản phẩm theo sở thích cá nhân. + B6: Viết bản mô tả sản phẩm và hướng dẫn cách sử dụng: Đặt tên SP, phân nhóm đối tượng sử dụng, vật liệu, cách chơi, khuyến cáo - GV: quan sát và trợ giúp các đại diện nhóm. Bước 3: Báo cáo kết quả hoạt động, thảo luận - GV nhận xét SP tranh HS của 4 nhóm vừa thuyết trình. - GV chính xác hóa và nhắc lại kiến thức. + HS: Lắng nghe, ghi chú. + HS nhận xét, bổ sung cho nhau. Bước 4: Đánh giá kết quả thực hiện nhiệm vụ học tập - GV chính xác hóa và gọi 1 học sinh nhắc lại kiến thức. - GV: Từ các tranh của đại diện 4 nhóm minh họa, chỉ mới bước 1 và 2 của quá trình thiết kế SP đó là tìm ý tưởng và phác thảo trên giấy. Để hoàn thiện SP cần hoàn tất 4 bước còn lại đó là 4 bước gì? - HS trả lời và nhắc lại kiến thức. - HS ghi nhớ nội dung bài học.
--	---

3. Hoạt động luyện tập :

a. Mục tiêu: HS nhận biết được giá trị đồ chơi và giá trị thẩm mỹ qua phân tích SP đồ chơi.

b. Nội dung: GV chuẩn bị một số tư liệu liên quan đến phần luyện tập.

c. Sản phẩm: Bài thuyết trình cá nhân, nhóm.

d. Tổ chức thực hiện:

Sản phẩm dự kiến	Hoạt động của GV và HS
* Lưu ý:	Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ học tập.

- Để thiết kế đồ chơi đẹp mắt và an toàn, người thiết kế cần có kiến thức nhất định liên quan đến mỹ thuật và vật liệu chế tác. Nhận biết được giá trị đồ chơi và giá trị thẩm mỹ thông qua ngôn ngữ thiết kế là ý tưởng, kiểu dáng, màu sắc. Các vật liệu, chất liệu được dùng làm đồ chơi gồm gỗ, đất sét, giấy, nhựa,...
- Phân tích giá trị đồ chơi và giá trị thẩm mỹ của đồ chơi rubic 3*3*3.



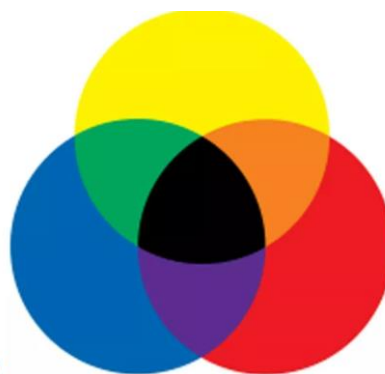
- HS dựa vào các bước thực hiện để phân thảo SP đồ chơi tự chọn

- GV cho xem đồ chơi Rubic yêu cầu HS dựa vào yếu tố giá trị đồ chơi và yếu tố thẩm mỹ để phân tích sản phẩm đồ chơi và nêu yêu cầu dành cho nhà thiết kế đồ chơi khi thiết kế đồ chơi cho trẻ?

- GV : HS dựa vào các bước để vẽ chỉ một SP đồ chơi tại lớp.

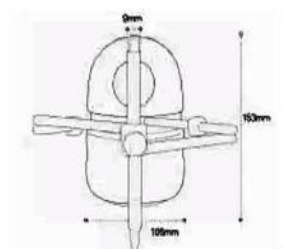
Bước 2: HS nhận nhiệm vụ học tập.

- HS phân tích sản phẩm đồ chơi : ROBIK loại 3*3*3.
- + Về giá trị đồ chơi : Thuộc nhóm đồ chơi phát triển trí tuệ. Giúp trẻ tư duy , phân tích một cách chủ động, kích thích trí óc để sắp xếp có logic các ô màu về đúng từng mặt khối rubik.
- + Về giá trị thẩm mỹ: (3 yếu tố cơ bản):
- Kiểu dáng: Các nét thẳng và ngang kết nối với nhau qua 6 mặt tạo thành một khối lập phương .Mỗi mặt của khối rubik này có 9 ô vuông , thuộc loại .
- Màu sắc: Được sơn phủ sáu màu (màu gốc :bạc 1 và bạc 2) để dễ phân biệt như: trắng, đỏ, vàng, cam, xanh lá cây và xanh dương .



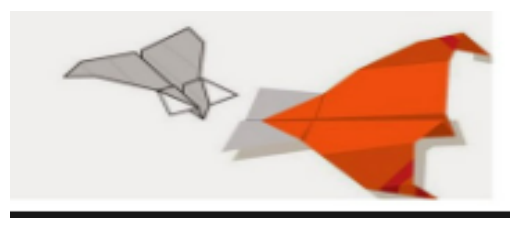
- Những lưu ý cho nhà thiết kế đồ chơi khi thiết kế SP:

- + Để thiết kế đồ chơi đẹp mắt và an toàn, người thiết kế cần có kiến thức nhất định liên quan đến mỹ thuật và vật liệu chế tác .

	+ Nhận biết được giá trị đồ chơi và giá trị thẩm mỹ thông qua ngôn ngữ thiết kế là ý tưởng, kiểu dáng, màu sắc. + Các vật liệu, chất liệu được dùng làm đồ chơi gồm gỗ, đất sét, giấy, nhựa,... - HS thực hiện bài tập luyện tập vẽ phác thảo chì tại lớp về một SP đồ chơi yêu thích có sử dụng ngôn ngữ: nét, mảng, khối. =>Phác thảo tìm ý tưởng  Bước 3: Báo cáo kết quả luận. - GV : Nhận định và góp ý câu trả lời của HS. - HS: Lắng nghe, ghi chú. Bước 4: Đánh giá kết quả thực hiện nhiệm vụ học tập. - GV: Chính xác hóa lại nội dung bài học - HS: Ghi nhớ.
--	---

4. Hoạt động vận dụng: (5')

- a. Mục tiêu:** Vận dụng các kiến thức vừa học quyết các vấn đề học tập và thực tiễn.
- b. Nội dung:** Hoàn thiện bài vẽ một SP đồ chơi sử dụng ngôn ngữ : nét, mảng , khối.
- c. Sản phẩm:** Sản phẩm thực tế dựa trên bài phác thảo.
- d. Tổ chức thực hiện:**

Sản phẩm dự kiến	Hoạt động của GV và HS
<i>* Bài tập vận dụng:</i> HS dựa vào các bước còn lại để hoàn thiện SP đồ chơi đã phác thảo ở phần luyện tập.	Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ học tập. - GV cho HS xem các phác thảo và SP đồ chơi gợi ý để làm bài tập vận dụng. 

	- GV yêu cầu HS dựa vào bài phác thảo tìm ý tưởng ở phần luyện tập, thực hiện các bước tiếp theo để hoàn thành SP đồ chơi theo bảng thiết kế đó. Bước 2: HS nhận nhiệm vụ học tập. - HS lắng nghe gợi ý , hướng dẫn của GV. - HS dựa vào phác thảo đã làm ở phần luyện tập và bước 3-4-5-6 để làm hoàn thiện SP đồ chơi. - GV hướng dẫn, hỗ trợ và góp ý trong quá trình HS thực hành tại lớp. Bước 3: Báo cáo kết quả hoạt động, thảo luận. - GV Nhận định và góp ý bài thực hành của HS. - HS Lắng nghe, ghi nhớ. Bước 4: Đánh giá kết quả thực hiện nhiệm vụ học tập. - GV: Chính xác hóa lại nội dung bài học - HS: Ghi nhớ.
--	---

5. Hướng dẫn học sinh tự học:(5')

- **Hướng dẫn học bài cũ:** Về nhà học bài cũ , làm bài thực hành vận dụng cho hoàn thiện.
- **Hướng dẫn chuẩn bị bài mới:** Sưu tầm một vài tranh ảnh về nội dung bài mới của tiết tiếp theo .

C. HOẠT ĐỘNG 3: THẢO LUẬN (Tiết 64,65)

1. Hoạt động khởi động : 5'

- Mục tiêu:** Tạo hứng thú học tập cho học sinh, củng cố kiến thức kĩ năng thiết kế đồ chơi cho trẻ.
- Nội dung:** Hs dựa vào hiểu biết để trả lời câu hỏi liên quan kiến thức đã học.
- Sản phẩm:** Bài thuyết trình, hình minh họa phù hợp.
- Tổ chức thực hiện:** GV kết hợp SGK, tư liệu , tranh ảnh cùng thảo luận phần thuyết trình của HS.

2. Hình thành kiến thức mới: 20'

a. Mục tiêu: củng cố kiến thức đã học về việc thiết kế một sản phẩm đồ chơi.

b. Nội dung: GV hướng dẫn HS thảo luận nhằm làm rõ giá trị của việc tìm ý tưởng, lựa chọn vật liệu và giải pháp thiết kế để có được sản phẩm đồ chơi đẹp thông qua trình bày và viết bài luận.

c. Sản phẩm: Bài luận.

d. Tổ chức sự kiện:

Sản phẩm dự kiến	Hoạt động của GV và HS
<u>III. Thảo luận nhóm:</u> - Ý tưởng - Vật liệu - Giải pháp thiết kế. * Khi tìm ý tưởng, lựa chọn vật liệu, giải pháp thiết kế cần lưu ý đến các yếu tố sau của 1 SP thiết kế: + Tính công năng: Thiết kế SP phải phù hợp mục đích SP, thuận tiện, an toàn. + Tính thẩm mỹ: Sử dụng tốt màu sắc, hình dạng, hoa văn, đường nét, kết cấu, tỉ lệ,... + Kết hợp cả tính công năng sử dụng và thẩm mỹ. + Kết hợp giữa mới lạ và tính tiện dụng. + Sáng tạo thêm nhiều kiểu dáng mới cho SP trên cơ sở tâm lí người tiêu dùng. + Thiết kế kiểu dáng mới cho SP trên cơ sở thành tựu KHKT. + Thiết kế CN chú trọng tính thẩm mỹ và thân thiện với môi trường, sức khỏe người tiêu dùng.	Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ học tập. - GV cho HS chia làm 3 nhóm để thảo luận và viết bài luận căn cứ vào các sản phẩm đã thực hiện ở hoạt động 2 theo gợi ý: + Ý tưởng: Bạn có ý tưởng làm sản phẩm gì? Phù hợp với lứa tuổi nào? Cách chơi như thế nào? + Vật liệu: Sản phẩm làm bằng vật liệu gì? Có an toàn với trẻ em không? + Giải pháp thiết kế: Dùng vật liệu sẵn có nào? Kết nối các thành phần với nhau bằng gì? Kết hợp màu sắc trong sản phẩm này như thế nào? - GV yêu cầu HS phân tích, viết bài luận và thuyết trình giữa các nhóm học. Bước 2: HS nhận nhiệm vụ học tập. - HS căn cứ trên các sản phẩm đã thực hiện ở hoạt động 2, thảo luận 3 nhóm theo câu hỏi gợi ý để thực hiện nhiệm vụ. - GV hướng dẫn, hỗ trợ HS thực hiện (nếu cần thiết). + Ý tưởng + Vật liệu + Giải pháp thiết kế. Bước 3: Báo cáo kết quả hoạt động, thảo luận. - GV mời đại diện các nhóm trình bày về sản phẩm đã thực hiện theo các nội dung đã hướng dẫn. - GV yêu cầu các HS khác lắng nghe, nhận xét, nêu ý kiến hoặc đặt câu hỏi (nếu có).

	Bước 4: Đánh giá kết quả thực hiện nhiệm vụ học tập. - GV: Chính xác hóa lại nội dung bài học. - HS: Ghi nhớ.
--	---

3. Hoạt động luyện tập :(10')

a. Mục tiêu: HS củng cố lại kiến thức đã học để viết bài luận.

b. Nội dung: GV chuẩn bị một số tư liệu liên quan đến phần luyện tập.

c. Sản phẩm: Bài thuyết trình cá nhân

d. Tổ chức thực hiện:

Sản phẩm dự kiến	Hoạt động của GV và HS
<i>* Một số ví dụ khi thiết kế SP đồ chơi cho trẻ em :</i> - Ý tưởng: Những chú hề, cầu vòng, bánh sinh nhật... - Vật liệu: An toàn cho trẻ em, dễ tìm dễ mua, chi phí thấp, tái sử dụng... - Giải pháp thiết kế: Dễ lắp ráp, dễ làm,...	Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ học tập. - GV cho HS xem một số hình ảnh liên quan đến bài luận đang phân tích. - GV yêu cầu HS đưa ra một số ví dụ về các SP thiết kế đồ chơi cho trẻ em Bước 2: HS nhận nhiệm vụ học tập. - HS xem hình ảnh minh họa GV đã chuẩn bị. - HS đưa ra một số ví dụ liên quan đến 3 yếu tố bài luận đã phân tích: + Ý tưởng. + Vật liệu + Giải pháp thiết kế. Bước 3: Báo cáo kết quả hoạt động, thảo luận. - GV : Nhận định và góp ý câu trả lời của HS. - HS: Lắng nghe, ghi chú. Bước 4: Đánh giá kết quả thực hiện nhiệm vụ học tập. - GV: Chính xác hóa lại nội dung bài học - HS: Ghi nhớ.

4. Hoạt động vận dụng : (5')

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

b. Nội dung: HS dựa vào ý tưởng, vật liệu, giải pháp thiết kế để viết bài luận.

c. Sản phẩm: Bài luận cá nhân.

d. Tổ chức thực hiện:

Sản phẩm dự kiến	Hoạt động của GV và HS
* Bài tập vận dụng: HS về nhà làm một bài luận về SP đồ chơi cho trẻ em mầm non dựa vào 3 yếu tố : ý tưởng, vật liệu và giải pháp thiết kế cho nhóm tuổi này.	- GV: Dựa trên bài luận tại lớp của nhóm, HS về nhà thực hiện một bài luận tương tự cho nhóm tuổi mầm non theo 3 yếu tố đã học. - HS: nhận nhiệm vụ về nhà.

5. Hướng dẫn học sinh tự học:(5')

- **Hướng dẫn học bài cũ:** Về nhà học bài cũ, hoàn thiện bài luận cá nhân tại nhà.
- **Hướng dẫn chuẩn bị bài mới:** Sưu tầm một vài tranh ảnh về nội dung bài mới của tiết tiếp theo .

D. HOẠT ĐỘNG 4: VẬN DỤNG (Tiết 66,67,68)

1. Hoạt động khởi động:

a. Mục tiêu: Tạo hứng thú học tập cho học sinh

b. Nội dung: HS dựa vào hiểu biết để trả lời câu hỏi liên quan đến phần thực hành.

c. Sản phẩm: HS vận dụng kiến thức vừa học để hoàn thành bài tập thực hành nhóm.

d. Tổ chức thực hiện:

GV trao đổi cùng HS về các bước làm một SP đồ chơi từ vật liệu sẵn có trao tặng trẻ em nghèo nơi địa phương HS sinh sống.

2. Hình thành kiến thức mới:

a. Mục tiêu: HS sử dụng kiến thức về thiết kế đồ chơi đã học để thực hiện một sản phẩm đồ chơi bằng vật liệu sẵn có.

b. Nội dung:

- GV gợi ý cho HS lựa chọn vật liệu sẵn có tại địa phương, ý tưởng phù hợp với lứa tuổi, vùng miền.

- HS thực hành, sáng tạo một sản phẩm đồ chơi dành tặng cho trẻ em nơi mình sinh sống.

c. Sản phẩm: Sản phẩm đồ chơi bằng vật liệu sẵn có.

d. Tổ chức thực hiện

(1) Hoạt động trên lớp:

- GV cho HS trình bày ý tưởng sản phẩm định làm, đối tượng mình định tặng, phân tích giải pháp thực hiện dựa trên cơ sở vật liệu mình có thể tìm kiếm, sưu tầm được.

- GV hướng dẫn HS các bước thực hiện:

+ Bước 1: Tìm ý tưởng.

+ Bước 2: Vẽ phác thảo và đưa ra phương án thực hiện.

+ Bước 3: Tạo chi tiết, lắp ghép để tạo hình sản phẩm.

+ Bước 4: Phối màu và hoàn thiện trang trí.

- GV nhấn mạnh đến các yếu tố:

+ Yếu tố vật liệu theo vùng miền: miền núi - đồng bằng, thành phố - nông thôn,...

+ Yếu tố dân tộc: đồ chơi dân gian, truyền thống của Việt Nam.

(2) Hoạt động ở nhà:

- GV hướng dẫn HS lựa chọn vật liệu để thực hiện một sản phẩm đồ chơi.

- GV lưu ý HS:

+ Sử dụng kiến thức đã có để thực hiện sản phẩm.

+ Trong quá trình thực hành, ghi lại những khó khăn, vướng mắc trao đổi với các bạn trong lớp để phần thực hành thuận lợi hơn.

+ Nhân bản thành nhiều sản phẩm trong phần thực hành này và dành tặng trẻ em nơi mình sinh sống.

Bước 2: HS tiếp nhận, thực hiện nhiệm vụ học tập

- HS vận dụng kiến thức, kĩ năng đã học để làm một sản phẩm đồ chơi bằng vật liệu sẵn có, trao tặng cho trẻ em nghèo ở địa phương nơi mình sinh sống.
- GV hướng dẫn, hỗ trợ HS thực hiện (nếu có).

Bước 3: Báo cáo kết quả hoạt động, thảo luận

HS báo cáo kết quả, nộp sản phẩm vào tiết học sau.

Bước 4: Đánh giá kết quả thực hiện nhiệm vụ học tập

GV nhận xét, kết thúc tiết học.

*** HƯỚNG DẪN VỀ NHÀ**

- Ôn lại kiến thức đã học:
- + Phân loại các nhóm đồ chơi.
- + Các yếu tố tạo hình trong thiết kế.
- + Các bước thực hiện một sản phẩm đồ chơi cho trẻ em từ vật liệu sẵn có.
- Hướng dẫn học bài cũ: Về nhà học bài cũ, hoàn thiện bài tập về nhà.
- Hướng dẫn chuẩn bị bài mới: Sưu tầm một vài tranh ảnh về nội dung bài mới của tiết tiếp theo .