

SỞ GDĐT TP ĐÀ NẴNG
TRƯỜNG THPT ĐỖ ĐĂNG TUYỂN

CỘNG HÒA XÃ HỘI CHỦ NGHĨA VIỆT NAM
Độc lập - Tự do - Hạnh phúc

Giáo viên: Phan Thị Mai Vy

Khối: 10+ 11

I. KẾ HOẠCH DẠY HỌC MÔN MỸ THUẬT LỚP 10+11

(Năm học 2026 - 2027)

1. Kế hoạch dạy học¹

1.1 Phân phối chương trình

Cả năm: 70 tiết

Trong đó: Học kì I: 36 tiết – Học kỳ II: 34 tiết

1.2. Phân phối chương trình môn Mỹ thuật khối 10

KẾ HOẠCH GIÁO DỤC MÔN MỸ THUẬT - LỚP 10					
[Nguồn sách: Kết nối tri thức với cuộc sống (NXB-GDVN)]					
STT (Tuần)	Chủ đề/Bài học(1)	Số tiết (Nội dung/Mạch kiến thức) (2)	Yêu cầu cần đạt (3)	Năng lực số phát triển	
HỌC KỲ I					
1	CHỦ ĐỀ: HỘI HỌA BÀI 1: KHÁI QUÁT VỀ NGHỆ THUẬT HỘI HỌA	Tiết 1	Khái niệm về các thể loại chính: - Giới thiệu về hội họa. Khái niệm hội họa. Cho HS xem một số tranh của các họa sĩ. - Cho hoạt động nhóm, chơi trò chơi đi tìm đặc điểm chung	- Hiểu được khái niệm về hội họa. - Biết phân loại tranh, và phân biệt chất liệu tranh.	1.1.NC1a – Khởi động bằng trò chơi “Đoán tranh” trên màn hình: HS quan sát nhanh từng tác phẩm và dùng điện thoại chọn thể loại, sau đó giải thích dấu hiệu nhận biết.
		Tiết 2	Đặc điểm của nghệ thuật hội họa, khái quát về tranh chất liệu hội họa: - Cho HS xem video phân tích rõ hơn về nội dung, ý nghĩa của từng tác phẩm	- Những đặc điểm chính của hội họa. - Một vài sự khác biệt giữa hội họa phương tây và phương đông. - Một số chất liệu cơ bản trong hội họa.	1.2.NC1b – HS xem video phân tích một tác phẩm, tạm dừng ở các đoạn GV yêu cầu rồi dùng bảng tương tác/ghi chú điện tử chỉ ra đặc điểm của hội họa.
		Tiết 3	Củng cố kiến thức: - Đặc điểm của nghệ thuật hội họa	- Củng cố kiến thức về đặc điểm, thể loại và chất liệu	1.2.NC1b – Tổ chức thi “Ai tinh mắt hơn?” trên Quizizz: HS phân biệt thể loại, chất

2			- Thể loại của hội họa - Chất liệu của hội họa - Những yếu tố để nhận biết tác phẩm hội họa.	<i>của hội họa.</i> <i>- Hiểu được những yếu tố để nhận biết một tác phẩm hội họa.</i>	liệu và yếu tố tạo hình qua hình ảnh; kết quả hiện ngay để cả lớp thảo luận.
		Tiết 4	<i>Phân tích tác phẩm làm rõ đặc điểm nghệ thuật hội họa:</i> - HS 4 nhóm lên phân tích bức tranh đã phân	<i>- Biết phân thích tác phẩm.</i> .	2.4.NC1a – Mỗi nhóm nhận một tác phẩm trên máy tính bảng/điện thoại, dùng công cụ chú thích ảnh để khoanh vùng hình, màu, nét và trình bày phân phân tích.
3	BÀI 2: TRANH CHẤT LIỆU CHÌ, THAN	Tiết 5	<i>Khái quát về tranh chất liệu chì, than:</i> - GV cho học sinh xem những bức tranh kí họa bằng than, chì. Giới thiệu sơ qua về chất liệu than.	<i>- Biết được tranh chất liệu chì, than và một số đặc điểm của thể loại này.</i> <i>- Phân biệt được chất liệu than chì và các chất liệu khác.</i>	1.1.NC1a – HS dùng Google Arts & Culture hoặc bộ sưu tập hình ảnh GV chuẩn bị để quan sát tranh chì, than; chọn một tác phẩm làm tư liệu tham khảo và nêu lí do.
		Tiết 6	- Cho 1 HS lên làm mẫu, 4 tổ thi vẽ với nhau. - Ông lại kiến thức vẽ dáng người đã học ở cấp 2	<i>- Thực hiện được kĩ thuật cầm bút</i> <i>- Biết cách vẽ dáng người và cách đánh caro</i>	2.4.NC1a – GV chiếu liên tiếp các dáng người; nhóm thi vẽ theo đồng hồ đếm ngược trên màn hình, sau đó dùng camera chụp lại dáng vẽ tốt nhất để so sánh.
4		Tiết 7	- Nhắc lại hướng ánh sáng, các sắc độ trong tranh đã được học cấp 2. - Cho HS lên xác định các sắc độ. - Quan sát đối tượng: Hình dạng, trạng thái, đặc điểm chính	<i>- Biết được sắc độ trong tranh</i> <i>- Vẽ được hình dáng cơ bản bằng chất liệu chì.</i>	1.2.NC1a – HS dùng chức năng phóng to trên màn hình/điện thoại để xác định hướng sáng, vùng sáng – trung gian – tối của vật mẫu trước khi đặt nét.
		Tiết 8	- HS vẽ bài thực hành. - GV hỗ trợ chỉnh sửa	<i>- Sử dụng kĩ năng của bài học để ghi chép hình ảnh.</i> <i>- Xây dựng bố cục, sáng tác</i>	5.2.NC1b – Trong lúc thực hành, HS chụp cận cảnh bài vẽ, phóng to trên điện thoại

				<i>tranh bằng chất liệu chì.</i>	để tự kiểm tra sắc độ và nhận diện vị trí cần chỉnh sửa.
5		Tiết 9	- HS vẽ bài thực hành. - GV hỗ trợ chỉnh sửa	- <i>Sử dụng kỹ năng của bài học để ghi chép hình ảnh.</i> - <i>Xây dựng bố cục, sáng tác tranh bằng chất liệu chì.</i>	5.3.NC1a – HS chụp bài trước và sau khi sửa, đặt hai ảnh cạnh nhau trên Canva và tự viết một nhận xét ngắn về thay đổi của bố cục, hình hoặc sắc độ.
		Tiết 10	- Cho HS lên xếp bài từ trên xuống, sau đó GV chỉnh sửa	<i>Nhận định được cái đẹp và khả năng của bản thân.</i>	2.2.NC1a – GV chiếu “phòng tranh số” của lớp; HS dùng biểu quyết trực tuyến để chọn bài có hiệu quả sáng – tối tốt nhất và đưa ra một lời góp ý có căn cứ.
6	BÀI 3: TRANH TĨNH VẬT CHẤT LIỆU CHÌ, THAN	Tiết 11	- Giới thiệu 1 số tranh tĩnh vật vẽ bằng chất liệu chì, than. - Phân tích tranh để các em thấy được sự phát triển của tranh tĩnh vật.	- <i>Hiểu được đặc điểm và sự phát triển của tranh tĩnh vật.</i> - <i>Phân biệt được sự khác nhau giữa tranh tĩnh vật chì, than và tranh tĩnh vật màu</i>	1.1.NC1a – HS xem bộ sưu tập tranh tĩnh vật trên màn hình, dùng công cụ tìm kiếm hình ảnh để tìm thêm một tác phẩm cùng chất liệu và nhận xét điểm giống/khác.
		Tiết 12	- Giúp HS ôn lại kiến thức cũ: Các bước để vẽ một bức tranh tĩnh vật. GV vẽ minh họa	- <i>Biết thực các bước vẽ tranh tĩnh vật bằng chất liệu chì, than.</i>	3.1.NC1a – GV trình diễn các bước vẽ tĩnh vật bằng hình ảnh từng bước; HS sắp xếp các hình trên Google Slides thành đúng quy trình rồi mới bắt đầu thực hành.
Tiết 13		- Hướng dẫn HS cách đánh chì(caro) sao cho chuẩn nhất.	- <i>Thể hiện được đậm nhạt, sáng tối của sự vật bằng cách đánh caro.</i>	5.2.NC1b – GV quay cận cảnh thao tác đánh chì caro; HS xem lại đoạn video ở tốc độ chậm để quan sát lực tay, hướng nét và luyện theo.	
Tiết 14		- HS vẽ bài thực hành	- <i>Biết áp dụng kiến thức vào bài thực hành.</i>	5.2.NC1b – HS dùng camera điện thoại kiểm tra khoảng	

					cách, tỉ lệ và độ đều của nét trong bài; tự đánh dấu phần cần sửa trước khi GV hỗ trợ.
8		Tiết 15	- HS vẽ bài thực hành	- <i>Biết áp dụng kiến thức vào bài thực hành.</i>	3.1.NC1a – HS tạo một ảnh “nhật ký tiến độ” bằng Canva gồm các giai đoạn của bài vẽ, qua đó tự theo dõi quá trình hoàn thiện sản phẩm.
		Tiết 16	- HS xếp bài và đánh giá bài vẽ	- <i>Học thêm từ bạn bè cách đánh car, trao đổi kỹ năng</i>	2.5.NC1a – Các bài được trình chiếu lần lượt; HS tham gia bình chọn trực tuyến theo 3 tiêu chí và nêu bằng chứng từ sản phẩm thay vì chỉ chọn bài đẹp.
9	Kiểm tra giữa kỳ I	Tiết 17	- Lựa chọn vật mẫu (bóc thăm). - Tiến hành kiểm tra.	- <i>Thực hiện được cách dựng hình và đánh caro</i>	4.1.NC1a – Khi kiểm tra, HS sử dụng thiết bị đúng mục đích, tắt các ứng dụng không liên quan và lưu ảnh bài làm vào thư mục cá nhân theo hướng dẫn.
		Tiết 18			1.2.NC1a – Sau khi bóc thăm vật mẫu, HS được xem nhanh các ảnh tham khảo trên màn hình để lựa chọn cách bố cục phù hợp nhưng phải tự xây dựng bài kiểm tra.
10	<u>CHỦ ĐỀ:</u> THIẾT KẾ THỜI TRANG	Tiết 19	- Giới thiệu về lịch sử hình thành và các khái niệm cơ bản về ngành thiết kế thời trang. - Hoạt động nhóm: Trình bày về sự phát triển của ngành thời trang thế giới và thời trang Việt Nam.	- <i>Biết được cột mốc thời gian gắn với thời trang, lịch sử hình thành và phát triển của ngành thiết kế thời trang.</i>	1.1.NC1b – Nhóm tìm tư liệu về lịch sử thiết kế thời trang trên Internet, chọn thông tin đáng tin cậy và dùng Google Slides để trình bày bằng hình ảnh.
		Tiết 20	- Cho HS xem video có liên quan về	- <i>Biết được chức năng và</i>	1.2.NC1a – GV cho xem một

			trang phục. - Nêu chức năng và loại trang phục.	<i>phân loại trang phục</i> <i>- Biết được sở thích cá nhân về loại trang phục.</i>	video thời trang; HS dùng Mentimeter chọn chức năng của từng loại trang phục và giải thích sự phù hợp với hoàn cảnh sử dụng.
11	BÀI 1: KHÁI QUÁT VỀ THIẾT KẾ THỜI TRANG	Tiết 21	- Thời trang là gì? Thiết kế thời trang là gì? - HS có hình ảnh minh họa để phân tích - GV cho HS xem các show trình diễn và nêu ra một số lĩnh vực cơ bản của ngành thiết kế thời trang	<i>- Biết được đặc điểm của ngành thiết kế thông qua các khái niệm về trang phục thời trang, thiết kế thời trang.</i> <i>- Biết được 1 số lĩnh vực cơ bản của ngành thiết kế thời trang</i>	1.2.NC1a – HS quan sát các show thời trang trên màn hình, chụp lại một mẫu tiêu biểu rồi dùng Canva đánh dấu hình dáng, màu sắc, chất liệu và điểm nhấn.
		Tiết 22	- Cho HS tìm hiểu mối quan hệ giữa thiết kế thời trang và cuộc sống.	<i>- Biết được sự cần thiết của đặc điểm cơ bản trong thời trang.</i> .	1.1.NC1b – HS tìm trên Internet hình ảnh trang phục gắn với đời sống, chọn tư liệu phù hợp và kiểm tra nguồn trước khi đưa vào phân trình bày nhóm.
12		Tiết 23	- HS làm bài thực hành (Sử dụng các chất liệu có sẵn trong sân trường để đưa vào bài vẽ túi sách)	<i>-Sử dụng kiến thức thời trang đã học để thiết kế một sản phẩm thời trang</i> .	3.1.NC1a – HS dùng camera điện thoại chụp lá, vỏ cây hoặc chất liệu sẵn có trong sân trường, đưa ảnh vào Canva để thử biến thành họa tiết cho túi sách.
		Tiết 24	- HS xếp bài theo thứ tự từ trên xuống -GV chỉnh sửa, đánh giá và nhận xét từng bài	<i>-Sử dụng kiến thức thời trang đã học để thiết kế một sản phẩm thời trang</i> .	2.5.NC1a – GV trình chiếu ảnh các bài thực hành; HS dùng phiếu đánh giá điện tử để chỉ ra một điểm mạnh và một điểm cần chỉnh sửa ở từng bài.
	BÀI 2: THIẾT	Tiết 25	- Giới thiệu cho các em biết về các dụng cụ vẽ tay và vẽ máy.	<i>-Biết được sự khác nhau giữa các loại màu</i>	5.2.NC1a – HS trải nghiệm nhanh công cụ vẽ tay và công

13	KẾ MẪU THỜI TRANG ĐƠN GIẢN		- Trình chiếu 1 số hình ảnh vẽ thiết kế các lĩnh vực trong ngành thiết kế bằng màu nước	- <i>Biết sử dụng màu nước</i>	cụ vẽ trên máy qua một bài mẫu, sau đó lựa chọn phương tiện phù hợp với từng cách thể hiện.
		Tiết 26	- Cho HS ôn lại cách vẽ dáng người, nói rõ hơn về cấu trúc cơ thể - Giới thiệu hình khối trang phục cơ bản	- <i>Thực hiện được cách vẽ dáng người, tỉ lệ chuẩn.</i> - <i>Biết được các hình khối cơ bản trong thiết kế.</i>	1.2.NC1a – HS dùng ảnh cấu trúc cơ thể trên màn hình để xác định các khối chính; kéo thả hình khối vào vị trí tương ứng trong một bài tập tương tác.
14		Tiết 27	- Giới thiệu về hình bóng cắt và các đường nét trên trang phục. - GV đưa ra 1 hình bóng cắt (áo, váy) cho 8 bạn lên trang trí theo ý tưởng khác nhau, sau đó ghép lại thành 1 bộ trang phục.	- <i>Biết quan sát và xác định được hình bóng cắt của hình khối trên mặt phẳng đối diện.</i> - <i>Biết sử dụng các đường nét để trang trí trên hình bóng cắt để tạo ra 1 bản thiết kế</i>	2.4.NC1a – GV đưa một hình bóng cắt lên màn hình; từng nhóm chỉnh sửa đường nét trực tiếp trên ảnh bằng công cụ vẽ, rồi so sánh các phương án.
		Tiết 28	- HS vẽ 1 kiểu trang phục(áo, váy, quần, đầm,..) sử dụng đường nét trang trí theo cách mà em thích	- <i>Biết vận dụng các đường nét để trang trí vào bài vẽ.</i>	3.1.NC1a – HS phác thảo trang phục trên giấy, chụp lại và thử thêm đường nét trang trí bằng Canva/ứng dụng vẽ để lựa chọn phương án trước khi hoàn thiện.
15		Tiết 29	- Giới thiệu màu sắc bằng vòng tròn màu sắc - GV cho HS thực hành xếp hình ảnh để thực hiện một số nguyên tắc phối màu trong thiết kế thời trang - Giới thiệu bố cục trong thiết kế trang phục bằng cách show hình ảnh và cho HS phân biệt.	- <i>Biết phối màu 1 cách cơ bản.</i> - <i>Biết phân biệt bố cục khi nhìn vào 1 bộ trang phục nào đó</i>	5.3.NC1a – Tổ chức trò chơi phối màu trên màn hình: HS kéo các màu vào mẫu trang phục, dự đoán hiệu quả rồi kiểm tra bằng kết quả hiển thị.
	Tiết 30	- Hướng dẫn các bước thiết kế trang phục đơn giản.	- <i>Hiểu được các bước thiết kế(dáng tĩnh, dáng động)</i>	3.1.NC1a – GV minh họa quy trình bằng ảnh động/video	

			- Đưa ra 1 bản thiết kế và GV thị phạm các bước.		ngắn; HS dùng sơ đồ số để sắp xếp các bước từ chọn đối tượng đến hoàn thiện bộ trang phục.
16		Tiết 31	- GV chia 4 nhóm để làm bài thực hành (chọn đối tượng, lên ý tưởng, vẽ dáng người,...) vẽ chì	- <i>Vận dụng kiến thức đã học để làm bài thực hành.</i>	2.4.NC1a – Bốn nhóm cùng xây dựng bảng ý tưởng trên Canva: chọn đối tượng, dáng người, màu sắc và chất liệu; mỗi thành viên phụ trách một phần.
		Tiết 32	- HS vẽ bài thực hành(lên màu)	- <i>Vận dụng kiến thức đã học để làm bài thực hành.</i>	3.1.NC1a – HS chụp bản vẽ chì, dùng Canva thử 2–3 phương án màu trên cùng một dáng trang phục rồi chọn phương án có hiệu quả thẩm mỹ nhất.
17		Tiết 33	- Dựa vào bản thiết kế đã vẽ HS các nhóm tiến hành làm 1 bộ đồ hoàn chỉnh bằng các chất liệu khác nhau,	- <i>Nâng cao kỹ năng trong bài học bằng cách làm 1 bộ đồ thực tế để mặc.</i>	3.2.NC1a – Các nhóm chụp từng bộ phận trang phục, ghép thành một “lookbook” số và đối chiếu với bộ đồ thực tế để nhận ra điểm cần hoàn thiện.
		Tiết 34	- Chuẩn bị tác phẩm để trình diễn. - GV nhận xét đánh giá	- <i>Biết tạo ra 1 sản phẩm thời trang đơn giản.</i>	2.2.NC1a – HS trình diễn sản phẩm, đồng thời trình chiếu bản thiết kế; khán giả bình chọn trực tuyến và đặt câu hỏi về ý tưởng của nhóm.
18	- Kiểm tra cuối	Tiết 35	- HS vẽ bài thực hành(thiết kế 1 trang phục mà mình ưa thích)	- <i>Thực hiện tốt bài thực hành</i>	3.1.NC1a – HS chụp bản thiết kế cá nhân, dùng Canva thử thay đổi phụ kiện và màu sắc để tạo thêm một phiên bản mới của trang phục.
		Tiết 36	- HS vẽ bài thực hành(thiết kế 1	- <i>Thực hiện tốt bài thực hành</i>	5.3.NC1a – HS tạo hai

	kỳ I		trang phục mà mình ưa thích)		phương án phối màu trên ứng dụng vẽ, so sánh trên cùng màn hình và lựa chọn phương án thể hiện rõ ý tưởng hơn.
HỌC KỲ II					
19	CHỦ ĐỀ: THIẾT KẾ MỸ THUẬT ĐA PHƯƠNG TIỆN BÀI 1 : KHÁI QUÁT VỀ NGHỆ THUẬT NHIẾP ẢNH	Tiết 37	- Một số mốc thời gian gắn với lịch sử nhiếp ảnh	- <i>Biết được bối cảnh ra đời, thời điểm xuất hiện, những bức ảnh tiêu biểu qua 1 số giai đoạn, những nghệ sĩ nhiếp ảnh tiêu biểu qua 1 thời kì</i>	1.1.NC1a – GV tạo dòng thời gian lịch sử nhiếp ảnh trên màn hình; HS kéo thả các phát minh và mốc thời gian vào đúng vị trí.
		Tiết 38	- Đặc điểm nhiếp ảnh - Một số thể loại nhiếp ảnh	- <i>Biết được đặc điểm của nghệ thuật qua những tác phẩm</i> - <i>Tìm hiểu 1 số nghệ sĩ nhiếp ảnh nổi tiếng với những tác phẩm tiêu biểu.</i> - <i>Nhận biết được trong nhiếp ảnh đều mang 1 ý nghĩa và mục đích khác nhau.</i> .	1.2.NC1a – HS chơi trò “Nhận diện thể loại ảnh” qua hình ảnh trình chiếu: chân dung, phong cảnh, đời thường, sản phẩm... và giải thích dấu hiệu nhận biết.
20		Tiết 39	- Trình chiếu 1 số kiểu tạo dáng để học sinh tham khảo - Hướng dẫn HS tạo dáng, bố cục, ánh sáng, màu sắc.	- <i>Giúp HS tự tin, tạo dáng trước ống kính.</i> - <i>Lựa chọn được thể loại và tự mình chụp bức ảnh trong không gian lớp/ trường học.</i>	5.2.NC1b – HS xem ảnh tạo dáng mẫu trên điện thoại, thử thay đổi góc máy và khoảng cách chụp; nhóm chọn cách tạo dáng phù hợp nhất.
		Tiết 40	- HS thực hành (tạo ra bức ảnh theo thể loại mình yêu thích)	- <i>Hs yêu thích với loại hình nghệ thuật này chủ động tìm kiếm những thông tin liên quan.</i>	3.1.NC1a – HS dùng camera điện thoại tạo một bức ảnh theo thể loại yêu thích, sau đó tự chọn khung hình và lưu phiên bản hoàn chỉnh.

21	BÀI 2 : NHỮNG ĐIỀU CẦN BIẾT ĐỂ CHỤP VÀ THUỞNG THỨC MỘT BỨC ẢNH	Tiết 41	- Vai trò của ánh sáng trong nhiếp ảnh	- <i>Biết được yếu tố ánh sáng tác động để có một bức ảnh đủ sáng, rõ nét.</i>	1.2.NC1a – GV chiếu các cặp ảnh cùng chủ thể nhưng khác ánh sáng; HS dùng bình chọn trực tuyến để chọn ảnh hiệu quả hơn và giải thích tác động của ánh sáng.
Tiết 42		- Thực hành chụp ảnh theo một số yếu tố tác động đến bức ảnh: +Đủ- thiếu sáng + Khuôn hình cân đối và chưa cân đối + Rõ- không rõ ý tưởng + Đúng- sai nét	- <i>Biết được đặc điểm đo sáng hoặc chỉnh sáng trong thiết bị khi chụp hình</i> - <i>Biết sắp xếp các chủ thể hài hòa hay phù hợp với ý tưởng.</i>	5.2.NC1b – HS thực hiện “thử thách 4 ô ảnh” trên điện thoại: đủ/thiếu sáng, cân/không cân, rõ/mờ, gần/xa; tự xem kết quả và rút kinh nghiệm.	
22		Tiết 43	- Kỹ thuật cầm thiết bị khi chụp ảnh - Ánh sáng trong nhiếp ảnh	- <i>Có kỹ năng cầm máy ảnh, điện thoại đúng để lấy được đúng nét.</i> - <i>Biết được 3 hướng đi cơ bản của ánh sáng: Chính diện- Xiên- Ngược sáng</i>	4.3.NC1a – HS luyện cầm điện thoại đúng tư thế, bật đường lưới và thử chụp cùng một chủ thể ở ba vị trí; so sánh độ ổn định của khuôn hình.
		Tiết 44	- Bố cục trong nhiếp ảnh	- <i>Có ý thức ban đầu về xây dựng bố cục trong khuôn hình phù hợp với đối tượng chụp.</i>	1.2.NC1a – HS dùng công cụ vẽ trên ảnh để kẻ đường dẫn mắt, xác định điểm nhấn và nhận xét bố cục của từng bức ảnh.
23		Tiết 45	- HS thực hành (Bốc thăm và chụp 1 sản phẩm bằng các nội dung học ở tiết trước) -HS nhận xét tác phẩm, GV chốt ý	- <i>Vận dụng kỹ thuật cầm thiết bị khi chụp ảnh.</i> - <i>Rút ra được những kinh nghiệm, lưu ý khi chụp ảnh</i>	3.1.NC1a – HS bốc thăm nhiệm vụ bằng công cụ quay số trực tuyến, chụp sản phẩm theo yêu cầu rồi trình chiếu ảnh để cả lớp nhận xét.
		Tiết 46	- HS tiếp tục thực hành)HS nhận xét tác phẩm, GV chốt ý)	- <i>Vận dụng kỹ thuật cầm thiết bị khi chụp ảnh.</i> - <i>Rút ra được những kinh</i>	2.4.NC1a – Các nhóm tiếp tục chụp ảnh, trao đổi lựa chọn trong nhóm chat/lớp học

				<i>nghiệp, lưu ý khi chụp ảnh</i>	số và thống nhất một ảnh đại diện cho kết quả thực hành.
24		Tiết 47	- Khoảnh khắc và ý tưởng trong nhiếp ảnh - Một số các thể hiện trong nhiếp ảnh	- <i>Biết và hiểu được yếu tố khoảnh khắc và ý tưởng cần thiết để thể hiện 1 bức ảnh</i>	1.2.NC1b – HS xem các bức ảnh có câu chuyện khác nhau, lựa chọn “khoảnh khắc đáng nhớ” và dùng ứng dụng ghi chú để viết ý tưởng ngắn phía sau ảnh.
		Tiết 48	- Cũng cố kiến thức và nâng cao kỹ năng chỉnh màu sắc trong bức ảnh	- <i>Vận dụng được kiến thức, kỹ năng đã học để thực hiện chụp ảnh theo nhiều cách khác nhau.</i> - <i>Trao đổi thêm kỹ thuật chỉnh màu ảnh</i>	5.3.NC1a – HS thử chỉnh sáng, tương phản, màu và cắt cúp bằng một ứng dụng chỉnh ảnh; so sánh trước – sau và giải thích lựa chọn của mình.
25		Tiết 49	- Giới thiệu thêm về cách tạo ra video dựa vào những kiến thức đã học: + Thêm nhạc, lồng tiếng, ghép video	- <i>Biết thêm được các kỹ năng để tạo ra 1 video</i>	3.1.NC1a – GV hướng dẫn dựng video bằng CapCut; HS thực hành thêm nhạc, lồng tiếng, ghép cảnh và kiểm tra sự phù hợp giữa hình ảnh với âm thanh.
		Tiết 50	- Thực hành nhóm (Tạo ra 1 video với ý tưởng hay tại lớp, trường)	- <i>Vận dụng được các kỹ năng đã học để nâng cao kỹ năng hơn về nhiếp ảnh</i>	3.2.NC1a – Nhóm quay tư liệu tại lớp/trường, sau đó tích hợp ảnh, video và âm thanh thành một câu chuyện ngắn bằng phần mềm dựng video.
26		Tiết 51	- Tiếp tục thực hành (GV giám sát và chỉnh sửa HS thực hiện)	- <i>Nâng cao trình độ làm sản phẩm, tạo ra 1 sản phẩm sáng tạo.</i>	5.3.NC1a – HS thử hai cách chuyển cảnh và hai cách xử lý âm thanh trong CapCut, xem lại sản phẩm rồi chọn phương án mạch lạc hơn.
	- Kiểm tra giữa kỳ II	Tiết 52	- Trình chiếu sản phẩm tạo ra của các nhóm	- <i>Học hỏi thêm được nhiều cách làm sản phẩm giữa các</i>	2.5.NC1a – Các nhóm trình chiếu video; HS dùng phiếu

			- HS nhận xét các sản phẩm. - GV đánh giá khen thưởng	<i>nhóm</i> <i>- Nâng cao thêm kỹ năng nhiếp ảnh để vận dụng vào đời sống.</i>	đánh giá điện tử chấm nội dung, hình ảnh, âm thanh và cách kể chuyện, sau đó giải thích điểm số.
27	<u>CHỦ ĐỀ:</u> THIẾT KẾ ĐỒ HỌA BÀI 1 : KHÁI QUÁT VỀ THIẾT KẾ ĐỒ HỌA	Tiết 53	- Sơ lược về ngành TK đồ họa - Nhận diện được đặc điểm cơ bản của ngành thiết kế đồ họa - Tìm hiểu sản phẩm và các công việc cụ thể	- <i>Biết được khái quát về thiết kế đồ họa</i> - <i>Biết vai trò của ngành thiết kế đồ họa trong xã hội, những lĩnh vực, ...</i>	1.1.NC1b – HS khám phá một số sản phẩm thiết kế đồ họa qua website của các tổ chức/doanh nghiệp, nhận diện lĩnh vực và công việc của nhà thiết kế.
		Tiết 54	- Những yếu tố tạo hình cơ bản trong thiết kế đồ họa. - Đặc điểm hình dáng của chữ, tính biểu cảm của từng kiểu chữ,... - Cũng cố nhận biết về một số yếu tố tạo hình trong TKĐH	- <i>Biết nhận định về đẹp của những yếu tố tạo hình trên sản phẩm</i> - <i>Biết phân tích được đặc điểm hình dáng, hiệu quả của các chữ trên sản phẩm thiết kế,..</i> .	1.2.NC1a – GV cho HS quan sát nhiều kiểu chữ; HS dùng công cụ tương tác để ghép kiểu chữ với cảm xúc phù hợp và giải thích vì sao.
28		Tiết 55	Thực hành: Sử dụng các yếu tố nét, mảng, màu sắc, chữ để trang trí hộp quà	<i>- Thực hành</i>	3.1.NC1a – HS chụp mẫu hộp quà, đưa lên Canva và thử bố trí nét, mảng, màu, chữ theo nhiều phương án trước khi trang trí thật.
		Tiết 56	- Thực hành, xếp loại	<i>- Cảm nhận và đánh giá</i>	2.2.NC1a – HS chụp sản phẩm, trình chiếu theo nhóm và sử dụng bảng bình chọn điện tử để chọn sản phẩm có bố cục rõ, màu sắc hài hòa.
		Tiết 57	- Ý nghĩa của logo đối với một doanh nghiệp, tổ chức - Tìm hiểu một số sản phẩm ứng	- <i>Nhận biết được một số dạng logo thường gặp</i> - <i>Hiểu được ý nghĩa, nhận</i>	1.1.NC1b – HS tìm các logo trên bao bì, biển hiệu, ứng dụng và website; ghép logo với thương hiệu tương ứng để

29	BÀI 2 : THIẾT KẾ LOGO ĐƠN GIẢN		dụng có logo	diện logo thương hiệu	nhận ra vai trò của logo.
		Tiết 58	- Nắm bắt được đặc điểm cấu trúc của logo - Tính biểu tượng của hình ảnh trong thiết kế logo.	- Hiểu được tính biểu tượng, ý nghĩa của màu sắc trong logo - Nắm được phương pháp vẽ đơn giản một đối tượng và từ đó hình thành kỹ năng thiết kế logo đơn giản	1.2.NC1a – HS quan sát logo trên màn hình, dùng công cụ phóng to để phân tích hình tượng, màu sắc, chữ và mức độ dễ nhận biết.
30		Tiết 59	- Tổ chức trao đổi về một số yếu tố tạo hình logo	- Củng cố nhận biết về một số yếu tố tạo hình logo, phân tích ý nghĩa các hình ảnh trên logo.	2.4.NC1a – Các nhóm cùng phân tích một bộ logo trên Google Slides, mỗi thành viên phụ trách một yếu tố rồi ghép thành nhận xét chung.
		Tiết 60	- Tìm hiểu các bước thực hiện 1 mẫu logo theo chủ đề	- Nắm bắt các ngôn ngữ tạo hình, đặc trưng của logo	3.1.NC1a – GV trình diễn quy trình thiết kế logo bằng video ngắn; HS lập sơ đồ số các bước và xác định bước mình thấy quan trọng nhất.
31		Tiết 61	- Củng cố kiến thức về kỹ thuật thực hiện sản phẩm logo	- Thực hiện được phác thảo, ý tưởng, hình tượng logo, các bước sáng tạo logo đơn giản	5.2.NC1b – HS dùng Canva/ứng dụng vẽ để dựng nhanh hình tượng logo, thử thay đổi kích thước và bố cục trước khi vẽ bản chính.
		Tiết 62+63	- Thực hành: Thiết kế 1 logo đơn giản theo chủ đề yêu thích và viết đoạn văn ngắn	.- Thực hiện được việc thiết kế 1 logo đơn giản. - Nêu được ý nghĩa, phân tích các yếu tố tạo hình của logo	3.1.NC1a – HS thiết kế logo theo chủ đề, đưa sản phẩm vào một trang trình bày số cùng đoạn giới thiệu để thể hiện ý tưởng.
		Tiết 64	- Thuyết trình, sắp xếp và đánh giá	- Biết đánh giá các sản phẩm, thuyết trình,..	2.2.NC1a – Các nhóm trình chiếu logo; HS bình chọn theo tiêu chí “dễ nhớ – đúng

					chủ đề – đẹp mắt” và nêu lí do lựa chọn.
33		Tiết 65	- Thực hành 2: Nâng cao trình độ, thiết kế 1 logo cho 1 quán cà phê	- <i>Thực hiện được việc lên ý tưởng và phác thảo</i>	2.5.NC1a – HS thuyết trình logo, tiếp nhận câu hỏi từ bạn và phản hồi; cuối hoạt động tự chọn một góp ý hữu ích để sửa sản phẩm.
		Tiết 66	- Thực hành	- <i>Thực hiện được việc sử dụng màu sắc hài hòa cho bài logo</i>	3.1.NC1a – HS tìm ảnh không gian quán cà phê, thử đặt logo lên bảng hiệu, cốc hoặc túi bằng Canva để kiểm tra khả năng ứng dụng thực tế.
34		Tiết 67	- Thực hành - Sắp xếp và đánh giá sản phẩm	- <i>Hoàn thiện sản phẩm</i> - <i>Biết đánh giá các sản phẩm.</i>	5.3.NC1a – HS tạo 2–3 phiên bản logo với màu/kích thước khác nhau, đặt cạnh nhau trên màn hình và tự chọn phương án hiệu quả nhất.
35	Ôn tập Kiểm tra cuối kỳ II	Tiết 68	- Cũng cố kiến thức, chỉnh sửa các bài HS đã làm và đưa ra nhiều phương án để HS tiếp thu.	- <i>Quan sát và tiếp thu</i>	2.2.NC1a – HS đăng sản phẩm lên Padlet hoặc bảng trưng bày số, dùng tiêu chí chung để đánh giá chéo và xác định phần cần chỉnh sửa.
		Tiết 69+70	- Thiết kế 1 logo sáng tạo riêng cho bản thân mình	- <i>Hoàn thiện được bài vẽ</i>	5.3.NC1a – GV chiếu các phiên bản trước – sau; HS dùng công cụ chú thích để đánh dấu lỗi, đề xuất cách sửa và thử ngay một phương án.

1.3. Phân phối chương trình môn Mỹ thuật khối 11

KẾ HOẠCH GIÁO DỤC MÔN MỸ THUẬT - LỚP 11					
[Nguồn sách: Kết nối tri thức với cuộc sống (NXB-GDVN)]					
STT (Tuần)	Chủ đề/Bài học(1)	Số tiết (Nội dung/Mạch kiến thức) (2)	Yêu cầu cần đạt (3)	Năng lực số phát triển	
HỌC KỲ I					
1	CHỦ ĐỀ: HỘI HỌA	Tiết 1	- Tìm hiểu màu nước là gì? - Giới thiệu sự khác nhau giữa các màu: Đặc điểm, sắc độ, độ bền, cách vẽ,...	- <i>Biết được màu nước như thế nào và phân biệt được sự khác nhau giữa các màu</i>	1.1.NC1a – Khởi động bằng trò chơi nhận diện màu: HS quan sát nhanh hình ảnh và chọn loại màu nước phù hợp trên thiết bị, sau đó giải thích lựa chọn.
		Tiết 2	- Quan sát sát hình ảnh về một số hiệu ứng do bút vẽ đem lại.	- <i>Nhận biết mức độ nặng nhẹ của cọ mang lại</i>	1.2.NC1a – HS xem ảnh các hiệu ứng do cọ tạo ra, dùng công cụ phóng to và ghép tên hiệu ứng với hình minh họa đúng.
2	BÀI 1: KỸ THUẬT VẼ MÀU NƯỚC	Tiết 3	- Quan sát các kĩ thuật vẽ của màu nước	- <i>Biết được các kĩ thuật vẽ màu nước</i>	5.2.NC1b – GV chiếu video ngắn từng kĩ thuật; HS chọn đúng thao tác đang được minh họa và tự quay lại một đoạn luyện tập.
		Tiết 4	- Thực hành 8 kĩ thuật vẽ màu nước	- <i>Sử dụng được cách dùng cọ thành thạo và thực hiện được 8 kĩ thuật vẽ màu nước</i>	3.1.NC1a – HS chụp 8 kĩ thuật màu nước, ghép thành bảng “bộ sưu tập kĩ thuật” trên Canva và ghi chú đặc điểm từng kĩ thuật.
	BÀI 2: TRANH MÀU NƯỚC	Tiết 5	- Khái quát về sự xuất hiện của tranh	- <i>Biết được sự xuất hiện của tranh màu nước, thể</i>	1.1.NC1b – GV trình chiếu dòng thời gian tranh màu nước; HS kéo

3			màu nước trên thế giới và Việt Nam. - Tranh màu nước được chia thành những thể loại nào? - Đối tượng nào thường được quan tâm trong tranh màu nước?	<i>loại, đối tượng của tranh màu nước</i>	thả tác phẩm vào đúng giai đoạn và tìm thêm một họa sĩ tiêu biểu.
		Tiết 6	- Đặc điểm của tranh màu nước - Quan sát độ chuyên sắc độ trong chất liệu màu nước.	<i>- Biết được đặc điểm trong tranh và sắc độ</i>	1.2.NC1a – HS quan sát nhiều tranh màu nước, tham gia bình chọn trực tuyến về đặc điểm nổi bật rồi dùng hình ảnh làm bằng chứng cho nhận xét.
4		Tiết 7	- Thực hành: Làm thang sắc độ với màu nước	- <i>Biết được sắc độ trong tranh</i> - <i>Biết sử dụng kỹ thuật, cách đi của cọ</i>	3.1.NC1a – HS chụp thang sắc độ, đưa vào Canva và sắp xếp từ sáng đến đậm; tự ghi chú cách điều chỉnh lượng nước.
		Tiết 8	- Đánh giá sắc độ mà học sinh đã làm để chỉnh sửa tại chỗ	<i>- Rút ra được kinh nghiệm về sắc độ mình đã làm</i>	2.2.NC1a – HS đưa ảnh thang sắc độ lên bảng lớp số; bạn học chọn một bài chuyên sắc tốt và gửi góp ý cụ thể.
5		Tiết 9	- Quan sát 1 số mẫu tranh tĩnh vật về phối cảnh, để nêu đặc điểm cách vẽ phối cảnh một điểm tụ, và nhiều điểm tụ	<i>- Nhận biết đặc điểm cách vẽ phối cảnh</i>	1.2.NC1a – GV chiếu tranh phối cảnh, HS dùng công cụ vẽ trực tiếp trên ảnh để kéo các đường về điểm tụ một điểm/nhiều điểm.
		Tiết 10	- Hướng dẫn HS các bước để vẽ một bức tranh màu nước phong cảnh	<i>- Biết được các bước vẽ để áp dụng vào bài thực hành</i>	3.1.NC1a – GV dùng video tua nhanh để minh họa các bước vẽ phong cảnh; HS dựa vào đó xây dựng một sơ đồ quy trình bằng Google Slides.
6		Tiết 11+12	- Thực hành: Vẽ một bức tranh phong cảnh ban đêm màu nước	<i>- Thực hiện được các bước vẽ tranh màu nước</i>	5.2.NC1b – HS dùng ảnh phong cảnh ban đêm làm tư liệu, thử phóng to vùng sáng/tối và xác định bằng

					màu trước khi vẽ.
7		Tiết 13	- Đánh giá nhận xét	- <i>Nhìn nhận được các điểm sai và biết đánh giá tác phẩm</i>	3.1.NC1a – HS chụp các giai đoạn bài vẽ phong cảnh, ghép thành ảnh tiến trình để tự nhận ra bước còn thiếu.
		Tiết 14+15	- Thực hành 2: Vẽ tĩnh vật bằng màu nước	- <i>Biết áp dụng kiến thức đã học trước đây về tranh tĩnh vật chì, than để vẽ được bức tranh tĩnh vật màu nước</i>	2.5.NC1a – GV trình chiếu sản phẩm; HS chấm nhanh bằng biểu mẫu điện tử và chọn một điểm cần giữ, một điểm cần sửa.
		Tiết 16	- HS xếp bài và đánh giá bài vẽ	- <i>Học thêm từ bạn bè cách sử dụng kỹ thuật, và nhận nhá</i>	5.3.NC1a – HS dùng ứng dụng chỉnh ảnh để thử tăng/giảm sáng và độ tương phản trên ảnh chụp bài tĩnh vật, từ đó điều chỉnh bản gốc.
9	Kiểm tra giữa kỳ I	Tiết 17	- Vẽ 1 bức tranh màu nước có sử dụng ít nhất 3 kỹ thuật với chủ đề tự do	- <i>Thực hiện được bài thi với các kỹ thuật đã học</i>	2.2.NC1a – Tổ chức “phòng tranh số”: HS xem sản phẩm của các nhóm, bình chọn và viết nhận xét tập trung vào hiệu quả sử dụng kỹ thuật.
		Tiết 18			
10	<u>CHỦ ĐỀ:</u> THIẾT KẾ THỜI TRANG	Tiết 19	- Định nghĩa, chức năng, phân loại và đặc điểm của phụ kiện thời trang + Tính công năng + Tính thông tin + Tính trang trí + Tính đồng bộ + Tính xu hướng	- <i>Nhận biết được đặc điểm cơ bản của thiết kế phụ kiện thời trang và phân loại phụ kiện thời trang.</i>	1.1.NC1b – HS tìm hình ảnh phụ kiện thời trang từ các website phù hợp, phân loại theo công năng và ghi lại nguồn tham khảo.
		Tiết 20	- Cho HS xem video có liên quan về trang phục. - Phác thảo những loại phụ kiện thời trang khác.	- <i>Biết được phác thảo những loại phụ kiện thời trang khác.</i>	1.2.NC1a – GV cho xem video phụ kiện; HS chơi trò “Đoán công dụng” bằng điện thoại và phác thảo nhanh một phụ kiện mới.

11	BÀI 1: KHÁI QUÁT VỀ THIẾT KẾ PHỤ KIỆN THỜI TRANG	Tiết 21	- Vai trò của phụ kiện đối với thời trang là gì? - Hình thức và chức năng của các sản phẩm phụ kiện thời trang có đáp ứng nhu cầu của người sử dụng	- <i>Biết được vai trò, hình thức, nhu cầu của TKTT</i>	1.2.NC1a – HS so sánh các phụ kiện trên màn hình theo hình thức và chức năng, sau đó cùng nhóm ghi kết luận trên Google Slides.
		Tiết 22+23	- Thực hành: – <i>Thiết kế mẫu phụ kiện thời trang bằng các chất liệu khác nhau.</i>	- <i>Sử dụng kiến thức thời trang đã học để thiết kế một sản phẩm thời trang.</i>	3.1.NC1a – HS chụp phác thảo phụ kiện, thử thay đổi hình dáng, màu và họa tiết trên Canva trước khi chọn mẫu làm thật.
		Tiết 24	- HS xếp bài theo thứ tự từ trên xuống -GV chỉnh sửa, đánh giá và nhận xét từng bài	- <i>Sử dụng kiến thức thời trang đã học để thiết kế một sản phẩm thời trang</i> .	2.4.NC1a – Nhóm cùng xây dựng bảng ý tưởng số: người chọn đối tượng, người tìm chất liệu, người phác thảo, người góp ý; kết quả được ghép thành một phương án.
13	BÀI 2: THIẾT KẾ MẪU PHỤ KIỆN THỜI TRANG BẰNG CÁC CHẤT LIỆU KHÁC NHAU	Tiết 25	- Đặc điểm của các loại chất liệu cơ bản trong thiết kế phụ kiện thời trang. - Mối quan hệ của các yếu tố tạo hình tác động đến việc thiết kế như: đường nét, mảng, khối, bố cục họa tiết hoa văn, màu sắc, chất liệu.	- <i>Biết được đặc điểm của các loại chất liệu cơ bản trong thiết kế phụ kiện thời trang.</i>	2.5.NC1a – GV chiếu ảnh sản phẩm theo thứ tự; HS dùng phiếu đánh giá điện tử để chỉ ra ưu điểm và lỗi cần sửa.
		Tiết 26	- Các bước thiết kế phụ kiện thời trang bằng các chất liệu khác nhau <i>Bước 1: Lựa chọn đối tượng và loại phụ kiện</i> <i>Bước 2: Xây dựng ý tưởng thiết kế</i>	- <i>Vận dụng các bước thiết kế đã học để nâng cao trình độ của mình hơn</i>	1.2.NC1a – HS quan sát ảnh các chất liệu, dùng công cụ kéo thả để ghép chất liệu với loại phụ kiện phù hợp và giải thích lựa chọn.

			<i>Bước 3: Vẽ phác thảo thiết kế</i> <i>Bước 4: Làm khuôn mẫu bằng giấy, bìa</i> <i>Bước 5: Lựa chọn chất liệu và hoàn thiện sản phẩm</i>		
14		Tiết 27	- Quan sát những video về các chất liệu khác nhau	- <i>Nhận biết và so sánh được sự khác biệt của các chất liệu qua đường nét vẽ tranh</i>	3.1.NC1a – GV minh họa các bước bằng ảnh/video; HS tự tạo sơ đồ quy trình trên Canva từ chọn đối tượng đến hoàn thiện.
		Tiết 28	Củng cố kiến thức về một số yếu tố tạo hình như: đường nét, mảng, hình khối, bố cục trang trí họa tiết – hoa văn, màu sắc, chất liệu. - Củng cố các bước vẽ thiết kế phụ kiện thời trang bằng các chất liệu khác nhau.	- <i>Tiếp nhận kiến thức và ghi nhớ để làm bài thực hành</i>	1.1.NC1a – HS xem các video thể hiện chất liệu khác nhau, chọn cách thể hiện phù hợp với phụ kiện của mình và lưu một hình mẫu tham khảo.
15		Tiết 29+30	- Thực hành: Thiết kế 1 vòng tay đi biển	- <i>Vận dụng các kiến thức, phác thảo, phối màu</i>	5.2.NC1b – Tổ chức trò chơi ôn tập bằng Quizizz về đường nét, mảng, hình khối, bố cục và màu sắc; HS phải giải thích đáp án.
16		Tiết 31	- Đánh giá và nhận xét	- <i>Trao đổi thêm các kỹ năng từ bạn bè</i>	3.1.NC1a – HS chụp vòng tay, đưa ảnh lên Canva và thử đặt vào bối cảnh đi biển để kiểm tra tỉ lệ, màu sắc và khả năng sử dụng.
		Tiết 32+33	- Thực hành 2: Thiết kế 1 chiếc mũ dành cho lứa tuổi thiếu nhi	- <i>Vận dụng kiến thức đã học để làm bài thực hành.</i>	5.3.NC1a – HS tạo hai phương án phối màu/chất liệu cho vòng tay trên ứng dụng, so sánh trực tiếp rồi chọn phương án khả thi hơn.

		Tiết 34	- Chuẩn bị tác phẩm để trình bày - GV nhận xét đánh giá	- <i>Biết tạo ra 1 sản phẩm thời trang đơn giản.</i>	2.5.NC1a – HS trưng bày sản phẩm trên bảng số, bình chọn theo tiêu chí và viết một góp ý có thể áp dụng ngay.
18	- Kiểm tra cuối kỳ I	Tiết 35	- Kết hợp với trang phục sẵn có thiết kế thêm 1 túi sách với tỉ lệ 1:1 và chất liệu tự do	- <i>Thực hiện tốt bài thực hành</i>	3.1.NC1a – HS tìm ảnh mũ trẻ em, thử thay đổi hình dáng, họa tiết và màu trên Canva để phát triển ý tưởng trước khi làm sản phẩm.
		Tiết 36	- Trình bày sản phẩm và thuyết trình	- <i>Thuyết trình, đánh giá sản phẩm của nhau</i>	2.4.NC1a – Các thành viên cùng chỉnh sửa một bản thiết kế trên Canva, thống nhất mẫu cuối và phân công phần việc.
HỌC KỲ II					
19	CHỦ ĐỀ: THIẾT KẾ MỸ THUẬT ĐA PHƯƠNG TIỆN	Tiết 37	- Những tên gọi, khái niệm về hình ảnh trong video clip - Phương tiện thường dùng để thực hiện video clip.	- <i>Nhận biết được đặc điểm, vai trò của video clip trong đời sống xã hội.</i>	2.2.NC1a – Mỗi nhóm trình bày sản phẩm; bạn học xem ảnh trên màn hình và bình chọn phương án phù hợp nhất với lứa tuổi thiếu nhi.
		Tiết 38	- Các bước cơ bản trong xây dựng kịch bản video clip. - Phân tích, đưa ra minh họa trên clip video về nội dung cần trình bày.	- <i>Biết được các bước cơ bản trong xây dựng kịch bản video clip.</i>	3.1.NC1a – HS chụp trang phục sẵn có, dùng Canva thử ghép mẫu túi theo tỉ lệ 1:1 để kiểm tra sự cân đối và đồng bộ.
20		Tiết 39	- Xem nhiều video để rút ra kinh nghiệm, ví dụ như các cách chuyển cảnh, khung hình, âm thanh	- <i>Nhận biết được nhiều bước trong xây dựng video</i>	2.2.NC1a – HS trình bày sản phẩm, nhận câu hỏi qua bảng tương tác/lớp học số và chọn một góp ý để hoàn thiện.
	Tiết 40	- Thực hành: Tạo 1 video clip ngắn, cơ bản trong khuôn viên lớp học	- <i>Nắm được các bước</i>	1.1.NC1b – HS xem các ví dụ video clip, dùng bảng tương tác ghép đúng khái niệm với hình ảnh: khung hình,	

					cảnh quay, góc máy, phương tiện.
21	BÀI 1: KHÁI QUÁT VỀ VIDEO CLIP	Tiết 41	- Phác thảo ý tưởng	- <i>Kết hợp những gì đã học để vẽ phác thảo và lên màu</i>	3.1.NC1a – HS quan sát một video mẫu rồi kéo thả các bước xây dựng kịch bản vào đúng thứ tự trên hoạt động tương tác.
		Tiết 42	- Quay video và nhận xét đánh giá.	- <i>Vận dụng được kỹ năng quay phim vào bài thực hành</i> - <i>Rút ra được kinh nghiệm để thực hiện các bài tiếp theo</i>	1.2.NC1a – HS xem nhiều clip và chấm nhanh hiệu quả của chuyển cảnh, khung hình, âm thanh bằng Mentimeter; sau đó giải thích lựa chọn.
22		Tiết 43	- Lựa chọn chủ đề, phương tiện có sẵn để thực hành, sáng tạo video clip.	- <i>Phân biệt sự khác nhau về đối tượng thể hiện chính trong các video clip.</i>	3.1.NC1a – HS dùng điện thoại quay một video ngắn trong lớp, cắt và sắp xếp cảnh bằng CapCut để tạo một câu chuyện có mở đầu – diễn biến – kết thúc.
		Tiết 44	- Phân loại, xác định đối tượng	- <i>Biết về sự phân loại video clip</i> - <i>Xác định đúng đối tượng thể hiện trong video clip có ý nghĩa.</i>	3.1.NC1a – HS tạo bảng ý tưởng số gồm bối cảnh, nhân vật, hình ảnh, âm thanh và trình tự cảnh trước khi bắt đầu quay.
23	BÀI 2: THIẾT KẾ VIDEO CLIP THEO CHỦ ĐỀ	Tiết 45	- Thực hiện các giai đoạn sáng tác, sản xuất video clip: + Giai đoạn chuẩn bị + Giai đoạn tiền kì + Giai đoạn hậu kì - Trình bày ý tưởng	- <i>Biết thực hiện các giai đoạn và trình bày ý tưởng</i>	5.2.NC1b – Nhóm quay thử một cảnh, kiểm tra khuôn hình và âm thanh ngay trên điện thoại; nếu có lỗi thì thay đổi vị trí hoặc cách quay.
		Tiết 46+47	- Thực hành1: Tạo 1 video về những sinh hoạt thường ngày của gia đình em	- <i>Vận dụng các nội dung đã học để thực hiện bài thực hành</i>	5.2.NC1a – HS chọn chủ đề và thiết bị sẵn có, thử dựng một đoạn mẫu ngắn rồi đánh giá tính khả thi trước khi sản xuất toàn bộ video.
			- Đánh giá và nhận xét	- <i>Trao đổi thêm các kỹ năng</i>	1.2.NC1a – GV chiếu nhiều video,

		Tiết 48		<i>từ bạn bè</i>	HS phân loại theo đối tượng và mục đích bằng trò chơi kéo – thả, sau đó giải thích cách lựa chọn người xem.
25		Tiết 49+50	- Thực hành 2: Xây dựng kịch bản, sáng tạo và thiết kế video clip giới thiệu về đẹp của vùng đất nơi em sống.	- <i>Vận dụng các nội dung đã học để thực hiện bài thực hành</i>	3.2.NC1a – Nhóm tích hợp kịch bản, ảnh, video và âm thanh thành kế hoạch sản xuất trên Google Slides; phân rõ việc trước – trong – sau khi quay.
		Tiết 50	- Đánh giá và nhận xét	- <i>Trao đổi thêm các kỹ năng từ bạn bè</i>	3.1.NC1a – HS quay các sinh hoạt gia đình, chọn cảnh phù hợp và dựng video; chú ý loại bỏ thông tin riêng tư không cần thiết trước khi chia sẻ.
	- Kiểm tra giữa kỳ II	Tiết 51+52	- Tạo ra một video về bạn bè, tri kỷ, thầy cô cuối năm học có ý nghĩa	- <i>Vận dụng các nội dung đã học để thực hiện bài thực hành</i>	3.1.NC1a – HS hoàn thiện video gia đình, thêm chữ/nhạc phù hợp và xuất bản bản xem trước để nhóm khác góp ý.
27	CHỦ ĐỀ: THIẾT KẾ ĐỒ HỌA BÀI 1: KHÁI QUÁT VỀ THIẾT KẾ XUẤT BẢN	Tiết 53	- Vai trò của xuất bản phẩm trong đời sống. - Những yếu tố cơ bản trong thiết kế xuất bản phẩm	- <i>Biết được vai trò của xuất bản phẩm trong đời sống.</i>	2.5.NC1a – GV trình chiếu các video; HS dùng biểu mẫu điện tử đánh giá hình ảnh, âm thanh và cách kể chuyện, kèm một nhận xét cụ thể.
		Tiết 54	- Những yếu tố tạo hình cơ bản trong thiết kế đồ họa. - Phân tích sự độc đáo trong thiết kế với ý nghĩa liên quan đến sản phẩm.	- <i>Biết nhận định về đẹp của những yếu tố tạo hình trên sản phẩm</i> - <i>Biết phân tích được đặc điểm hình dáng, hiệu quả của các chữ trên sản phẩm thiết kế...</i>	1.1.NC1b – HS tìm ảnh/video về cảnh đẹp và nét văn hóa địa phương, chọn tư liệu có nguồn rõ ràng để xây dựng câu chuyện.
		Tiết 55	Thực hành: Em hãy sử dụng yếu tố cơ bản trong thiết kế xuất bản phẩm để phác thảo bìa một cuốn sách yêu	- <i>Thực hành</i>	3.2.NC1a – Nhóm ghép ảnh, video, lời thoại và nhạc trong CapCut để giới thiệu về đẹp nơi mình sống; sắp

28	PHẨM		thích.		xếp tư liệu theo một mạch kể chuyện.
		Tiết 56	- Thực hành, xếp loại	- <i>Cảm nhận và đánh giá</i>	2.2.NC1a – HS đăng video lên bảng lớp số, xem sản phẩm của nhóm khác và phản hồi về điểm hấp dẫn nhất trong cách giới thiệu địa phương.
29		Tiết 57	- Phân biệt được đặc điểm thiết kế bìa sách và thiết kế logo. - Tìm hiểu một số sản phẩm ứng dụng bìa sách - Thực hiện được phác thảo và hoàn thiện thiết kế bìa một cuốn sách yêu thích.	- <i>Nhận biết được một số dạng logo thường gặp</i> - <i>Hiểu được ý nghĩa, nhận diện thương hiệu</i> - <i>Thực hiện được phác thảo, ý tưởng, hình tượng, các bước sáng tạo</i>	3.1.NC1a – HS tạo video tri ân bạn bè, thầy cô bằng ảnh/video do nhóm tự thực hiện, lựa chọn chữ và âm thanh phù hợp cảm xúc.
		Tiết 58	- Nắm bắt được đặc điểm cấu trúc của logo - Tính biểu tượng của hình ảnh trong thiết kế	- <i>Chủ động vận dụng ngôn ngữ tạo hình để thể hiện được ý tưởng nội dung ở bìa sách.</i>	1.1.NC1a – GV cho HS quan sát các xuất bản phẩm trên màn hình; HS tìm nhanh những yếu tố tạo nên một bìa sách và sắp xếp chúng theo mức độ quan trọng.
30		Tiết 59	- Một số dạng bố cục thường gặp trong các thiết kế bìa sách. - Các bước gợi ý thiết kế bìa sách	- <i>Nhận biết một số bố cục thường gặp trong thiết kế bìa sách</i>	1.2.NC1a – HS so sánh nhiều bìa sách, dùng công cụ đánh dấu để xác định điểm nhấn, kiểu chữ, hình minh họa và bố cục.
		Tiết 60	- Vai trò của họa sĩ thiết kế bìa sách trong thiết xuất bản phẩm và những giá trị thẩm mỹ, kinh tế mang lại cho xã hội.	- <i>Nắm bắt các ngôn ngữ tạo hình, đặc trưng</i>	3.1.NC1a – HS chụp bìa sách yêu thích, đưa lên Canva và thử thay đổi vị trí chữ/hình để tạo một phương án mới.
	BÀI 2: THIẾT KẾ BÌA SÁCH	Tiết 61	- củng cố kiến thức về kỹ thuật thực hiện sản phẩm	- <i>Thực hiện được phác thảo, ý tưởng, hình tượng, các bước sáng tạo nâng</i>	2.5.NC1a – HS trình chiếu sản phẩm và dùng bảng đánh giá điện tử để bình chọn bìa có điểm nhấn, bố cục

31				cao	và màu sắc hiệu quả.	
		Tiết 62+63	- Thực hành: <i>Em hãy thiết kế một xuất bản phẩm nhân một sự kiện của đất nước, địa phương.</i>	<i>.- Thực hiện được việc thiết kế sách theo chủ đề</i> <i>- Nêu được ý nghĩa, phân tích các yếu tố tạo hình của bìa sách</i>	1.2.NC1a – HS chơi “Bìa sách hay logo?” bằng hình ảnh: phân biệt hai loại thiết kế và nêu đặc điểm giúp mình nhận ra.	
		Tiết 64	- Thuyết trình, sắp xếp và đánh giá	- <i>Biết đánh giá các sản phẩm, thuyết trình,..</i>	1.2.NC1a – HS phóng to các logo, phân tích hình tượng, màu và tính biểu tượng; nhóm tổng hợp kết quả trên Google Slides.	
33		Tiết 65	- Thực hành 2: Thiết kế bìa sách phù hợp với lứa tuổi thiếu nhi	- <i>Thực hiện được việc lên ý tưởng và phác thảo</i>	3.1.NC1a – GV cho nhiều bố cục bìa sách trên màn hình; HS kéo thả về đúng dạng bố cục rồi tự xây dựng quy trình thiết kế.	
		Tiết 66	- Thực hành	- <i>Thực hiện được việc sử dụng màu sắc hài hòa cho bài thiết kế sách</i>	1.1.NC1b – HS tìm hiểu nghề thiết kế bìa sách qua website của nhà xuất bản/đơn vị thiết kế, đối chiếu công việc với sản phẩm thực tế.	
34		Tiết 67	- Thực hành - Sắp xếp và đánh giá sản phẩm	- <i>Hoàn thiện sản phẩm</i> <i>- Biết đánh giá các sản phẩm.</i>	5.2.NC1b – HS xem lại video hướng dẫn, thử chỉnh chữ, hình và bố cục trên Canva; lựa chọn công cụ phù hợp với ý tưởng.	
		35	Ôn tập Kiểm tra cuối kỳ II	Tiết 68	- Cũng cố kiến thức, chỉnh sửa các bài HS đã làm và đưa ra nhiều phương án để HS tiếp thu.	- <i>Quan sát và tiếp thu</i>
Tiết 69+70				- Thiết kế bìa sách theo chủ đề tự do với các bố cục đã học	- <i>Hoàn thiện được bài vẽ</i>	3.3.NC1a – HS kiểm tra nguồn ảnh, biểu tượng và phông chữ trước khi hoàn thiện; ưu tiên tư liệu được phép sử dụng và ghi nguồn khi cần.

3. Chuyên đề lựa chọn (đối với cấp trung học phổ thông)

STT	Chuyên đề (1)	Số tiết (2)	Thời điểm (3)	Thiết bị dạy học (4)	Địa điểm dạy học (5)
1					
2					
...					

(1) Tên bài học/chuyên đề được xây dựng từ nội dung/chủ đề (được lấy nguyên hoặc thiết kế lại phù hợp với điều kiện thực tế của nhà trường) theo chương trình, sách giáo khoa môn học/hoạt động giáo dục.

(2) Số tiết được sử dụng để thực hiện bài dạy/chuyên đề.

(3) Tuần thực hiện bài học/chuyên đề.

(4) Thiết bị dạy học được sử dụng để tổ chức dạy học.

(5) Địa điểm tổ chức hoạt động dạy học (lớp học, phòng học bộ môn, phòng đa năng, bãi tập, tại di sản, thực địa...).

II. Nhiệm vụ khác (nếu có): (Bồi dưỡng học sinh giỏi; Tổ chức hoạt động giáo dục...)

.....

.....

.....

Phú Thuận, ngày 04 tháng 9 năm 2026

GIÁO VIÊN
(Ký và ghi rõ họ tên)

TỔ TRƯỞNG
(Ký và ghi rõ họ tên)

Phan Thị Mai Vy

Nguyễn Duy Thân

3. Chuyên đề lựa chọn(đối với cấp trung học phổ thông)

STT	Chuyên đề (1)	Số tiết (2)	Thời điểm (3)	Thiết bị dạy học (4)	Địa điểm dạy học (5)
1					
2					
...					

(1) Tên bài học/chuyên đề được xây dựng từ nội dung/chủ đề (được lấy nguyên hoặc thiết kế lại phù hợp với điều kiện thực tế của nhà trường) theo chương trình, sách giáo khoa môn học/hoạt động giáo dục.

(2) Số tiết được sử dụng để thực hiện bài dạy/chuyên đề.

(3) Tuần thực hiện bài học/chuyên đề.

(4) Thiết bị dạy học được sử dụng để tổ chức dạy học.

(5) Địa điểm tổ chức hoạt động dạy học (lớp học, phòng học bộ môn, phòng đa năng, bãi tập, tại di sản, thực địa...).

II. Nhiệm vụ khác (nếu có): (Bồi dưỡng học sinh giỏi; Tổ chức hoạt động giáo dục...)

.....

.....

.....

.....

Phú Thuận, ngày 04 tháng 9 năm 2026

GIÁO VIÊN

(Ký và ghi rõ họ tên)

Phan Thị Mai Vy

TỔ TRƯỞNG

(Ký và ghi rõ họ tên)

Nguyễn Duy Thân