BỘ GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO
TRƯỜNG ĐẠI HỌC SƯ PHẠM NGHỆ THUẬT TRUNG ƯƠNG

TRẦN TRÚC ANH

VẬN DỤNG NGHỆ THUẬT TẠO HÌNH TRONG TRANH CỦA ANDY WARHOL VÀO DẠY HỌC MĨ THUẬT TẠI TRƯỜNG HERMANN GMEINER HÀ NỘI

LUẬN VĂN THẠC SĨ
LÝ LUẬN VÀ PHƯƠNG PHÁP DẠY HỌC BỘ MÔN MĨ THUẬT
KHOÁ 10 (2020-2022)

Hà Nội, 2023

BỘ GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO
TRƯỜNG ĐẠI HỌC SƯ PHẠM NGHỆ THUẬT TRUNG ƯƠNG

TRẦN TRÚC ANH

VẬN DỤNG NGHỆ THUẬT TẠO HÌNH TRONG TRANH CỦA ANDY WARHOL VÀO DẠY HỌC MĨ THUẬT TẠI TRƯỜNG HERMANN GMEINER HÀ NỘI

LUẬN VĂN THẠC SĨ

Chuyên ngành : Lý luận và Phương pháp dạy học bộ môn Mĩ thuật

Mã số : 8140111

Người hướng dẫn khoa học: PGS. TS Quách Thị Ngọc An

Hà Nội, 2023

LỜI CAM ĐOAN

Tôi xin cam đoan đề tài "*Vận dụng nghệ thuật tạo hình trong tranh của Andy Warhol vào dạy học Mĩ thuật tại Trường Hermann Gmeiner Hà Nội"* là kết quả tôi đã trực tiếp nghiên cứu, tìm hiểu được thông qua việc giảng dạy tại trường trong thời gian qua. Đây là kết quả của riêng cá nhân tôi.

Nếu sai tôi xin chịu hoàn toàn trách nhiệm.

Hà Nội, ngày tháng năm 2023

Tác giả

Trần Trúc Anh

DANH MỤC CHỮ VIẾT TẮT

GV	: Giáo viên
GDPT	: Giáo dục phổ thông
H	: Hình
HS	: Học sinh
NPB	: Nhà phê bình
Nxb	: Nhà xuất bản
PL	: Phụ lục
PGS	: Phó giáo sư
PPDH	: Phương pháp dạy học
THCS	: Trung học cơ sở
Tr	: Trang
TS	: Tiến sĩ
HS	: Học sinh
GV	: Giáo viên
SGK	: Sách giáo khoa

MỤC LỤC

MỞ ĐẦU 1
Chương 1: CƠ SỞ LÝ LUẬN VÀ THỰC TIỄN VỀ VẬN DỤNG NGHỆ THUẬT TẠO HÌNH CỦA ANDY WARHOL VÀO DẠY HỌC MĨ THUẬT TẠI TRƯỜNG HERMANN GMEINER HÀ NỘI 9
1.1. Một số khái niệm sử dụng trong đề tài 9
1.1.1. Khái niệm "nghệ thuật tạo hình" và " Pop Art" 9
1.1.2. Khái niệm "dạy học mĩ thuật" 12
1.2. Khái quát về trường phái nghệ thuật Pop Art, cuộc đời và sự nghiệp của Andy Warhol 14
1.2.1. Khái lược về sự hình thành và phát triển trường phái nghệ thuật Pop Art 14
1.2.2. Những nét tiêu biểu về cuộc đời, sự nghiệp và thành tựu của Andy Warhol 17
1.3. Tổng quan về Trường Hermann Gmeiner Hà Nội 19
1.3.1. Lịch sử hình thành và phát triển Trường Hermann Gmeiner Hà Nội 19
1.3.2. Đặc điểm tâm lý học sinh Trung học cơ sở 20
1.4. Chương trình môn Mĩ thuật 2018 đối với bậc THCS và thực trạng việc dạy học mỹ thuật tại trường Herman Gmener Hà Nội 21
1.4.1. Thực trạng dạy học Mĩ thuật tại Trường Hermann Gmeiner Hà Nội 26
Tiểu kết 31
Chương 2: NGHỆ THUẬT TẠO HÌNH TRONG TRANH CỦA ANDY WARHOL VÀ NGUYÊN TẮC, BIỆN PHÁP VẬN DỤNG VÀO DẠY HỌC MĨ THUẬT TẠI TRƯỜNG HERMANN GMEINER HÀ NỘI 32
2.1. Phong cách và đặc trưng ngôn ngữ nghệ thuật trong tranh của Andy Warhol 32
2.1.1. Quan điểm và phong cách 32
2.1.2. Đặc trưng Pop Art trong tranh Andy Warhol 33
2.1.3. Ngôn ngữ nghệ thuật trong một số tác phẩm tiêu biểu 40

2.2. Biện pháp vận dụng nghệ thuật tạo hình của Andy Warhol vào dạy học Mĩ thuật tại Trường Hermann Gmeiner Hà Nội 43
2.2.1. Nguyên tắc đề xuất các biện pháp 43
2.2.2. Một số biện pháp vận dụng nghệ thuật tạo hình của Andy Warhol vào dạy học Mĩ thuật tại Trường Hermann Gmeiner Hà Nội 45
Tiểu kết 56
Chương 3: THỰC NGHIỆM VẬN DỤNG NGHỆ THUẬT TẠO HÌNH TRONG TRANH CỦA ANDY WARHOL VÀO DẠY HỌC MĨ THUẬT TẠI TRƯỜNG HERMANN GMEINER HÀ NỘI 57
3.1. Thực nghiệm 57
3.1.1. Mục tiêu thực nghiệm 57
3.1.2. Đối tượng thực nghiệm 57
3.1.3. Nội dung thực nghiệm 58
3.1.4. Không gian, thời gian tổ chức dạy học thực nghiệm 58
3.2. Tổ chức thực nghiệm 58
3.2.1. Chọn lớp thực nghiệm và lớp đối chứng 58
3.2.2. Kế hoạch thực nghiệm 61
3.3. Tổng kết và đánh giá thực nghiệm 67
3.3.1. Tổng kết thực nghiệm 67
3.3.2. Đánh giá thực nghiệm 70
Tiểu kết 71
KẾT LUẬN 74
TÀI LIỆU THAM KHẢO 76
PHỤ LỤC 81

DANH MỤC BẢNG BIỂU

Bảng 3.1. Kết quả học tập môn Mĩ thuật năm học 2020 -2021 59
Bảng 3.2: Thống kê kết quả xếp loại khảo sát của 2 lớp 6A1 và 6A2 trước khi tiến hành thực nghiệm 60
Bảng 3.3. Thống kê kết quả xếp loại khảo sát của 2 lớp 7A1 và 7A2 trước khi thực nghiệm 60
Bảng 3.4: Kết quả bài vẽ tranh sau khi thực nghiệm lớp 6A1 và 6A2 68
Bảng 3.5: Kết quả bài vẽ tranh sau khi thực nghiệm lớp 7A1 và 7A2 69

MỞ ĐẦU

1. Lý do chọn đề tài

Andy Warhol là một họa sĩ người Mỹ. Ông nổi tiếng về nghệ thuật đại chúng (Pop Art). Ông thường vẽ tranh về đề tài thương mại và viết phim tiền phong đương thời. Các tác phẩm của Andy Warhol khám phá mối quan hệ giữa nghệ thuật biểu hiện, văn hóa của những người nổi tiếng, và mang tính phong trào quảng cáo nở rộ. Đặc biệt những năm 1960, ông nổi tiếng với tác phẩm Campbell's Soup Cans (Những hộp súp của Công ty Campbell), được mệnh danh là ông vua của nghệ thuật Pop Art (Nghệ thuật bình dân). Ông nổi tiếng với câu nói của mình: "Good business in the best art" (Kinh doanh tốt là nghệ thuật đẹp nhất).

Hoạ sĩ Andy Warhol thường được biết đến với tư cách là một hoạ sĩ vẽ minh hoạ thương mại. Sự nghiệp thành công và Andy Warhol trở thành hoạ sĩ nổi tiếng. Nghệ thuật trong các tác phẩm của hoạ sĩ là sử dụng các loại phương tiện truyền thông, trong đó bao gồm cả tranh vẽ, tranh in, vẽ tay, ảnh lụa, điêu khắc, nhiếp ảnh, âm nhạc… Tác phẩm của ông sử dụng màu sắc sống động và vô cùng sặc sỡ. Các tác phẩm chân dung ông thể hiện về những nhân vật nổi tiếng trong đó có những diễn viên, người mẫu hay chính trị gia như: Marilyn Monroe, Elizabeth Taylor, Mick Jagger và Mao Trạch Đông... Các tác phẩm nghệ thuật của ông thể hiện một ngôn ngữ hoàn toàn mới mẻ, mang tính tác động trực tiếp và hiệu quả, rất phù hợp với nhu cầu mới của con người trong xã hội thời đại thông tin, điện tử. Nó mang tính quảng bá một cách mạnh mẽ và có tác động lớn với ngành nghệ thuật toàn cầu.

Thực tế khi dạy học Mĩ thuật tại Trường Hermann Gmeiner Hà Nội, tôi thấy các em rất say mê và thích thú với hoạt động in tranh, vẽ theo truyện tranh, phim hoạt hình, thích thể hiện hình ảnh thần tượng, diễn viên, ca sĩ, người nổi tiếng… yêu thích vẽ các đồ vật trong đời sống thường ngày, phần nào giống như trong tranh của Andy Warhol.

Hệ thống đào tạo của Trường Hermann Gmeiner được đánh giá là một trong những cơ sở đào tạo học sinh phổ thông có uy tín lâu năm, bên cạnh chương trình giảng dạy truyền thống, nhà trường luôn có sự đổi mới. Bộ môn năng khiếu luôn được nhà trường chú trọng đẩy mạnh, mục đích hướng đến giúp các em học sinh thoả sức khám phá bản thân sáng tạo ra những điều mới lạ. Tuy nhiên, việc đưa tác phẩm của các họa sĩ nổi tiếng nói chung, tranh của Andy Warhol nói riêng chưa được vận dụng nhiều trong dạy học môn Mĩ thuật tại Trường Hermann Gmeiner Hà Nội. Chính bởi những nét tương đồng giữa ngôn ngữ nghệ thuật của Andy Warhol và xu hướng, sở thích của học sinh Trung học cơ sở hiện nay trong môn Mĩ thuật nên tôi lựa chọn đề tài "*Vận dụng nghệ thuật tạo hình trong tranh của Andy Warhol vào dạy học Mĩ thuật tại Trường Hermann Gmeiner Hà Nội"* làm luận văn thạc sĩ để nâng cao năng lực chuyên môn của bản thân, đồng thời, giúp học sinh học hỏi từ tranh của các họa sĩ nổi tiếng thế giới để phát huy tính sáng tạo trong các bài vẽ; truyền cảm hứng để gợi niềm đam mê của học sinh với môn học Mĩ thuật.

2. Tình hình nghiên cứu

Andy Warhol được nhớ đến như một trong những họa sĩ vĩ đại của thế kỷ 20, vì thế, sách viết về mỹ thuật lựa chọn Andy Warhol và các tác phẩm của ông để làm đối tượng viết chính hoặc có đề cập đến trong nội dung viết chiếm số lượng khá nhiều. Dưới đây là một số cuốn sách tiêu biểu được các nhà nghiên cứu, phê bình ở Việt Nam dịch và biên soạn có liên quan đến Andy Warhol:

Cuốn *Đây là Warhol* do Catherine Ingram viết, Andrew Rae Andrew minh họa, và Nguyễn Quí Hiển dịch sang tiếng Việt. Cuốn sách này nằm trong bộ sách *Đây là (This is)* của nhà xuất bản Laurence King (Anh quốc) [1]. Sách kể về cuộc đời Warhol, cậu bé nhập cư gốc Tiệp Khắc đứng bên lề xã hội Mỹ hào nhoáng, được mẹ bao bọc trong cái "tổ kén" gia đình, nơi

mà mọi thành viên đều làm những công việc liên quan đến mĩ thuật, để kiếm tiền trang trải cuộc sống. Warhol say mê cuộc sống xa hoa phù phiếm, ái mộ những người nổi tiếng, và thực sự đã bước vào thế giới hào nhoáng mà trống rỗng đó, thậm chí còn trở thành một ngôi sao tỏa sáng, một biểu tượng của thời đại Pop Art. Bên cạnh câu chuyện về cuộc đời Warhol, cuốn sách cung cấp hình ảnh và rất nhiều thông tin thú vị về các tác phẩm nổi tiếng của ông, như *Các lon xúp Campbell's* sao chép chính xác 32 lon xúp đủ vị, hay những bức tranh in ngôi sao *Marilyn* được in lặp lại nhiều lần, *Ethel Scull ba mươi sáu lần, Mao* (Mao Trạch Đông)… tất cả đều trong những màu sắc Pop Art lòe loẹt đặc trưng, và bởi thế, cũng gây nhiều tranh cãi.

Elizabeth Lunday (Đỗ Tường Linh dịch) (2018), *Bí mật cuộc đời các danh họa và điêu khắc gia nổi tiếng*, Nxb Thế giới [9]. Sách dành 15 trang viết về Warhol trong quá trình tìm kiếm sự nổi tiếng để trở thành ngôi sao. Sách viết về những năm tháng ông làm minh họa thương mại, tìm tòi những chủ đề mang bản sắc riêng của cá nhân, tìm hiểu và thử nghiệm kỹ thuật in lưới trên lụa, trên toan, cùng trích dẫn tuyên bố nổi tiếng của ông: "Trong tương lai, tất cả mọi người đều sẽ nổi tiếng trong mười lăm phút".

Cuốn *70 danh họa bậc thầy thế giới*, Nxb Mĩ thuật, Hà Nội [22] của nhóm tác giả Khải Phạm, Phạm Cao Hoàn, Nguyễn Khoan Hồng (1999). Nội dung cuốn sách được chia làm 3 phần chính theo giai đoạn nghệ thuật tiêu biểu của phương Tây. Phần I - Danh tác cổ điển 1300 -1860, Phần II - Thời đại ấn tượng 1860 -1905, Phần III - Bậc thầy hiện đại 1905 -1980. Andy Warhol được viết trong phần III, họa sĩ được giới thiệu sơ lược tiểu sử, kèm theo tác phẩm và kỹ thuật thực hiện loạt tranh chân dung Marilyn Monroe. Kỹ thuật tạo hình của bức tranh này, các chi tiết và yếu tố cơ bản tạo hình đều được viết khá cụ thể. Tác giả tóm tắt quy trình vẽ, đặc biệt tham khảo chất liệu, đồ dùng, bảng màu và phương pháp áp dụng, kích thước và chi tiết kỹ thuật của họa phẩm.

Màu sắc theo phong cách Pop Art của Andy Warhol còn được viết trong sách của tác giả Uyên Huy (2009), *Màu sắc và phương pháp sử dụng*, Nxb Lao động Xã hội [13]. Trong cuốn sách này, tác giả nói về vấn đề màu sắc trong mĩ thuật không phân biệt màu xấu và màu đẹp mà quan trọng hơn hết là hoà sắc có hợp lý, hài hoà hay không. Việc tìm ra một hoà sắc đẹp mà ít màu không hề dễ như tìm một hoà sắc đẹp mà nhiều màu. Cuốn sách cũng chỉ ra rằng với bất kì một bối cảnh nào thì màu sắc cũng chỉ có ba dạng cơ bản. Chính vì vậy, nghệ thuật phối hợp màu sắc tốt chính là nghệ thuật xử lý tốt mối quan hệ hình thức và tương tác tốt giữa ba loại màu này.

Trong một số cuốn sách *Một số nền mĩ thuật thế giới* của tác giả Nguyễn Phi Hoanh (1978), Nxb Văn hóa, Hà Nội [10]; *Lịch sử mĩ thuật thế giới* của tác giả Nguyễn Trân (1993), Nxb Mĩ thuật, Hà Nội [25]; *Lịch sử hội họa* của tác giả Lê Thanh Lộc (dịch) (1996), Nxb Văn hóa Thông tin, Hà Nội [18]; Lê Sĩ Tuấn (biên dịch) (1997), *Câu chuyện nghệ thuật*, Nxb Văn nghệ Tp. Hồ Chí Minh [30]; Nguyễn Phi Hoanh (2013), *Mĩ thuật và nghệ sĩ*, Nxb TP HCM [11] đều có viết về họa sĩ Andy Warhol.

Ngoài ra, luận văn viết về phương pháp dạy học Mĩ thuật nên những tài liệu về phương pháp dạy học, tâm lý lứa tuổi HS cũng được học viên tìm hiểu, tham khảo như:

Phạm Thị Chỉnh, Trần Tiểu Lâm (2006) *Giáo trình mĩ thuật (tập 1)*, Nxb Giáo dục [3]. Cuốn sách viết khá sâu kỹ về mĩ thuật trang trí, bố cục và quy trình tiến hành giảng dạy các bài học môn Mĩ thuật.

Ngô Bá Công (2009) *Giáo trình mĩ thuật cơ bản*, Nxb Đại học Sư phạm, Hà Nội [4]. Nguyễn Quốc Toản (2012) *Giáo trình mĩ thuật và phương pháp dạy học mĩ thuật*, Nxb Đại học Sư phạm [28]. Tổng kết nhấn mạnh một số kiến thức cần thiết cho dạy học mĩ thuật trong trường phổ thông, cung cấp phương pháp dạy học mĩ thuật các phân môn.

Nguyễn Quốc Toản, Triệu Khắc Lễ, Nguyễn Lăng Bình (1998), *Mĩ thuật và phương pháp dạy học (tập 2, 3)*, Nxb Giáo dục [29]. Tài liệu viết về dạy học mĩ thuật trong trường phổ thông với những vấn đề căn bản: mục tiêu và phương pháp dạy học Mĩ thuật trong trường Tiểu học, THCS.

Cuốn *Phương pháp dạy học Mĩ thuật (tập 1+ tập 2)*, của tác giả Nguyễn Thu Tuấn (2011), Nxb Đại học Sư phạm Hà Nội [31]. Sách đề cập đến phương pháp dạy học truyền thống và đổi mới, đưa những vấn đề mới về phương pháp, vận dụng một số phương pháp, kỹ thuật dạy học mới để vận dụng trong dạy học Mĩ thuật.

Cuốn *Tâm lý học lứa tuổi và Tâm lý học sư phạm,* tác giả Lê Văn Hồng (chủ biên) (2009) của Nxb Đại học Quốc gia Hà Nội [12]. Cuốn sách nói lên tư duy, suy nghĩ của HS và sinh viên.

Một số luận văn Thạc sĩ chuyên ngành Lý luận và phương pháp dạy học bộ môn Mĩ thuật của Trường ĐHSP Nghệ thuật TW có hướng nghiên cứu nghệ thuật của họa sĩ thế kỷ 19, 20 đưa vào vận dụng trong dạy học cũng là những tài liệu giúp học viên tham khảo cách khai thác nghệ thuật tạo hình trong tranh để dạy học, như:

- Đào Thị Thanh Huyền (2019), *Nghệ thuật tranh của Gustav Klimt vận dụng trong giảng dạy môn Tạo mẫu trang phục, Khoa Thiết kế thời trang, Trường ĐHSP Nghệ thuật TW*. Luận văn Thạc sĩ chuyên ngành Lý luận và phương pháp dạy học bộ môn Mĩ thuật, Hà Nội.

- Nguyễn Hoàng Tùng (2019), *Nghệ thuật của Claude Monet trong dạy học môn Đồ họa thời trang, Trường ĐHSP Nghệ thuật TW,* Luận văn Thạc sĩ chuyên ngành Lý luận và phương pháp dạy học bộ môn Mĩ thuật, Hà Nội.

Bên cạnh đó, còn một số tài liệu viết về Andy Warhol và phương pháp dạy học Mĩ thuật. Nhưng cho đến nay, vẫn chưa có tác giả nào nghiên cứu về vận dụng nghệ thuật tạo hình trong tranh của Andy Warhol vào dạy học

tại Trường Hermann Gmeiner Hà Nội. Vì vậy, nội dung nghiên cứu trong luận văn sẽ không trùng lặp với bất kì một đề tài nghiên cứu nào khác.

3. Mục đích và nhiệm vụ nghiên cứu

3.1. Mục đích nghiên cứu

Luận văn tập trung vào giới thiệu và phân tích về nghệ thuật tạo hình trong tranh của Andy Warhol. Từ kết quả nghiên cứu, đề tài cũng xác định những đặc trưng nghệ thuật và giá trị nghệ thuật trong tranh của Andy Warhol và vận dụng vào dạy học Mĩ thuật tại Trường Hermann Gmeiner Hà Nội.

3.2. Nhiệm vụ nghiên cứu

Luận văn trình bày cơ sở lí luận và thực tiễn về vận dụng nghệ thuật tạo hình trong tranh của Andy Warhol vào dạy học Mĩ thuật tại Trường Hermann Gmeiner Hà Nội để nghiên cứu đề tài.

Giới thiệu và phân tích đặc điểm tạo hình trong tranh Andy Warhol qua một số tác phẩm tiêu biểu của ông ở các giai đoạn sáng tác.

Luận văn đề xuất một số biện pháp hướng dẫn HS vận dụng nghệ thuật tạo hình trong tranh của Andy Warhol vào một số bài học Mĩ thuật tại Trường Hermann Gmeiner Hà Nội.

Thực nghiệm dạy học vận dụng nghệ thuật của Andy Warhol vào môn Mĩ thuật ở Trường Hermann Gmeiner Hà Nội.

4. Đối tượng và phạm vi nghiên cứu

4.1. Đối tượng nghiên cứu

Nghiên cứu về nghệ thuật tạo hình trong tranh của Andy Warhol, nghiên cứu về dạy học mỹ thuật tại trường Hermann Gmetner Hà Nội, tìm kiếm những yếu tố ngôn ngữ nghệ thuật trong các tác phẩm tiêu biểu phù hợp với trẻ em để vận dụng vào dạy học Mĩ thuật tại Trường Hermann Gmeiner Hà Nội.

4.2. Phạm vi nghiên cứu

Một số tác phẩm hội họa của Andy Warhol ở một số thể loại, tập trung phân tích về tạo hình trong: tranh vẽ, tranh in, minh họa thương mại.

Khảo sát thực nghiệm với các HS các khối lớp 6 và 7 ở Trường Hermann Gmeiner Hà Nội.

Thời gian khảo sát và thực nghiệm từ năm 2020 đến năm 2022

5. Phương pháp nghiên cứu

Học viên đã áp dụng những phương pháp nghiên cứu cơ bản để sử dụng trong luận văn như sau :

- *Phương pháp phân tích, tổng hợp:* Hệ thống, phân tích và khái quát hóa các tài liệu liên quan đến nghệ thuật tạo hình của một số họa sĩ nổi tiếng thế giới nói chung trong giai đoạn cuối thế kỷ XX, nghệ thuật trong tranh của Andy Warhol nói riêng. Cơ sở lí luận của đề tài được xây dựng dựa trên tổng hợp những nghiên cứu về tư liệu đã công bố trên sách, báo, tạp chí và được ban hành xuất bản.

- *Phương pháp so sánh*: Sử dụng phương pháp so sánh để nêu lên điểm khác biệt trong phong cách nghệ thuật tạo hình của hoạ sĩ Andy Warhol với các họa sĩ khác trong cùng thời kì. Liên hệ so sánh với một số tranh của các họa sĩ Pop Art trong thời điểm hiện tại.

- *Phương pháp quan sát khoa học*: Phương pháp này nhằm mục đích tìm hiểu thực trạng giảng dạy môn Mĩ thuật tại Trường Hermann Gmeiner Hà Nội, bên cạnh đó là quan sát sự ảnh hưởng từ các tác phẩm của Andy Warhol đối với các thế hệ người xem, với họa sĩ những giai đoạn sau.

- *Phương pháp thực nghiệm:* Khảo sát thực trạng dạy học Mĩ thuật tại Trường Hermann Gmeiner Hà Nội. Thực nghiệm sử dụng các phương pháp dạy học mỹ thuật đối HS Trường Hermann Gmeiner Hà Nội để tìm ra biện pháp vận dụng nghệ thuật của Andy Warhol phù hợp với dạy học Mĩ thuật.

6. Những đóng góp của luận văn

Bước đầu tìm hiểu một số tác phẩm nghệ thuật của Andy Warhol. Khẳng định nghệ thuật tạo hình trong tranh của Andy Warhol là thực sự phù hợp để vận dụng trong dạy học Mĩ thuật hiệu quả. Góp thêm vào kho tài liệu làm tài liệu tham khảo cho GV và HS trong các bài có liên quan. Từ đó đưa nghệ thuật tạo hình của họa sĩ Andy Warhol vào chương trình dạy học Mĩ thuật để đóng góp thêm tài liệu về phương pháp tạo hình cho bộ môn Mĩ thuật.

Đưa nghệ thuật tạo hình của Andy Warhol ứng dụng vào thực tiễn dạy học Mĩ thuật, rút ra những bài học kinh nghiệm cho GV và HS trong dạy học khi thể hện nội dung, ý tưởng và biểu hiện nghệ thuật. Đồng thời góp phần nhỏ vào nghiên cứu nghệ thuật để hiểu rõ được giá trị thực tiễn của thẩm mĩ nghệ thuật trong các tác phẩm của danh họa Andy Warhol.

7. Bố cục của đề tài

Đề tài gồm có phần Mở đầu, Nội dung, Kết luận, Tài liệu tham khảo và Phụ lục. Phần Nội dung có 03 chương:

Chương 1: Cơ sở lý luận và thực tiễn về vận dụng nghệ thuật tạo hình của Andy Warhol vào dạy học Mĩ thuật tại Trường Hermann Gmeiner Hà Nội

Chương 2: Nghệ thuật tạo hình trong tranh của Andy Warhol và nguyên tắc, biện pháp vận dụng vào dạy học Mĩ thuật tại Trường Hermann Gmeiner Hà Nội.

Chương 3: Thực nghiệm vận dụng nghệ thuật tạo hình trong tranh của Andy Warhol vào dạy học Mĩ thuật tại Trường Hermann Gmeiner Hà Nội.

Chương 1
CƠ SỞ LÝ LUẬN VÀ THỰC TIỄN VỀ VẬN DỤNG NGHỆ THUẬT TẠO HÌNH CỦA ANDY WARHOL VÀO DẠY HỌC MĨ THUẬT TẠI TRƯỜNG HERMANN GMEINER HÀ NỘI

1.1. Một số khái niệm sử dụng trong đề tài

1.1.1. Khái niệm "nghệ thuật tạo hình" và " Pop Art"

Đối với sự hình dung thông thường đến từ góc độ mĩ thuật, tạo hình thường được hiểu là dùng chất liệu hay dụng cụ bất kì tạo ra các hình thù bằng đường nét, hình khối, màu sắc, hoặc tạo hình là sáng tạo bằng ngôn ngữ hình khối, màu sắc thể hiện trên đó, cảm xúc gợi lên trong tác phẩm, không gian, bố cục. Như vậy, nghệ thuật tạo hình có thể hiểu là sử dụng một số chất liệu và phương tiện để tạo nên những hình thù khác nhau trên mặt phẳng và trong không gian.Ví dụ như những tác phẩm điêu khắc, hội hoạ, nhiếp ảnh, kiến trúc, đều được coi là sản phẩm của nghệ thuật tạo hình. Trong luận văn này, học viên sử dụng khái niệm nghệ thuật tạo hình với ý nghĩa:

> Nghệ thuật tạo hình là một trong những loại hình nghệ thuật ra đời sớm nhất của loài người, nó bao gồm nhiều ngành có cùng chung một phương tiện biểu đạt, tạo nên các mối quan hệ không gian và tác động đến người xem bằng cảm hứng thị giác. Vì vậy, nghệ thuật tạo hình được gọi là nghệ thuật thị giác hay mĩ thuật. Theo *Từ điển mỹ học*, tác giả Nguyễn Văn Dân (biên soạn), 1987 thì "nghệ thuật tạo hình là nghệ thuật đưa tới thị giác những tác phẩm có không gian hai hoặc ba chiều như hội hoạ, điêu khắc, kiến trúc, trang trí…" [5; tr. 5].

Có thể hiểu, "Nghệ thuật tạo hình là nghệ thuật sáng tạo hình tượng cụ thể, sinh động, gợi cảm bằng đường nét, màu sắc, hình khối" [5; tr. 4]. Như vậy, ta có thể thấy trong các loại hình nghệ thuật, không phải nghệ

thuật nào cũng là nghệ thuật tạo hình. Các loại hình như thơ, văn, âm nhạc… khác với nghệ thuật tạo hình ở ngôn ngữ biểu hiện. Chúng ta có thể bắt gặp những hoạt động tạo hình có chung ngôn ngữ biểu đạt về hình thái, cách thức nhưng lại khác về mục đích, đối tượng, chủ thể… lại không thuộc về lĩnh vực nghệ thuật. Ví dụ như Vịnh Hạ Long - một kì quan thiên nhiên thế giới được Unesco công nhận có vẻ đẹp kì thú, tạo hoá tự tạo ra như vậy nên không được xếp vào lĩnh vực nghệ thuật. Trong đời sống hàng ngày, có nhiều chủ thể có chung ngôn ngữ tạo hình đều do con người tạo ra nhưng lại không được xem là tác phẩm nghệ thuật tạo hình, ví dụ như đèn tín hiệu giao thông…

Như vậy, có thể rút ra được đúc kết, nghệ thuật tạo hình là nghệ thuật sáng tạo cụ thể, sinh động, gợi cảm bằng màu sắc, đường nét, hình khối để tạo nên các tác phẩm nghệ thuật như một bức tranh, pho tượng, công trình kiến trúc, trang trí làm đẹp cho cuộc sống, môi trường. Đi kèm với nghệ thuật tạo hình, ngôn ngữ nghệ thuật tạo hình cũng là một vấn đề liên quan cần đề cập. Ngôn ngữ tạo hình theo cách định dạng trong nội dung một số tài liệu về Mĩ thuật thường được hiểu là: Mầu sắc, đường nét, hình, mảng, khối, không gian, bố cục, chất cảm… Trong đó, ngôn ngữ nghệ thuật là một yếu tố kết hợp đa thành tố; Ngôn ngữ nghệ thuật mang sắc thái riêng ở mỗi nghệ sỹ và từ đó tạo thành những giá trị riêng biệt mang cá tính sáng tạo của mỗi tác giả trên mỗi tác phẩm nghệ thuật cụ thể… Mỗi thể loại nghệ thuật (điêu khắc, hội họa, đồ họa,…) thì ngôn ngữ nghệ thuật sẽ có những hình thức biểu hiện khác nhau. Có thể xem ngôn ngữ nghệ thuật là thành tố căn bản để hình thành nên những giá trị, sắc thái ở mỗi tác giả, tác phẩm nghệ thuật…

Pop Art: gốc chữ *popular* có nghĩa là bình dân, đại chúng. Từ nghệ thuật Pop art được nhà phê bình người Anh - Lawrence Alloway dùng lần đầu tiên năm 1958 để chỉ những tác phẩm hội họa ca ngợi khuynh hướng

tiêu dùng, như những quảng cáo trên tạp chí, áp phích dán ngoài các rạp chiếu bóng, tranh tuyên truyền in hàng loạt. Đây là một phong trào nghệ thuật thị giác được đẩy mạnh và trở thành trào lưu được nhiều người biết đến vào thời đại những năm 1950. Pop Art đề cao nền văn hóa pop - nền văn hóa "phổ biến" tác phẩm Pop Art nổi bật nhất thường thấy trên sản phẩm tiêu dùng hàng ngày, truyền thông quảng cáo, minh hoạ phim ảnh, hoạt họa, biểu tượng… Pop Art thường được biết đến với các đặc trưng:

Đại chúng hóa (popular làm mờ ranh giới giữa nghệ thuật và quần chúng, dễ tiếp cận với tất cả đối tượng dù là nghành nghề gì)

Trích đoạn (tiêu đề ngắn)

Có thể mở rộng (dễ quên, kỹ thuật kết hợp các lĩnh vực nghệ thuật đỉnh cao với nền văn hóa phổ biến)

Chế tác đại trà (tiện nghi, màu sắc chủ đề dễ sử dụng, có thể nhân bản nhiều)

Trẻ trung (chú ý đến thanh niên)

Chính vì vậy, ta có thể nhận thấy được những đặc điểm chính của phong cách nghệ thuật Pop Art đó là: đối tượng thật dễ nhận biết, nó chịu ảnh hưởng của tranh ảnh báo chí hoặc các phương tiện truyền thông đại chúng mang tính quảng bá sản phẩm; dạng hình ảnh phẳng được phân chia theo mảng; nội dung hình ảnh trẻ trung và có cách thể hiện rất táo bạo; màu sắc tương phản mạnh và rất rực rỡ, chủ yếu là đỏ, vàng và xanh dương.

Hình ảnh mà Pop Art sử dụng đôi khi là những hình ảnh người nổi tiếng, diễn viên, ca sĩ, chính trị gia hay đơn giản chỉ là hình ảnh nhãn hàng sử dụng bình dân được ưa chuộng, thường thông qua sự hài hước châm biếm, sử dụng những kĩ thuật in ấn mới nhằm mục đích gia tăng số lượng tiêu thụ mang lại hiệu quả thương mại, chính vì lẽ đó, đối tượng dễ thấy trong Pop Art là người nổi tiếng.

Nghệ thuật Pop Art phát triển ngày một tăng cùng với sự phát triển của nền công nghiệp thương mại thị trường tiếp thị (marketing corporate)

thông qua văn hóa phương Tây, để lấy nguồn cảm hứng là thương mại hóa chính nó như một chủ đề nghiên cứu trong nghệ thuật.

Ý tưởng cơ bản đằng sau nghệ thuật Pop Art là tạo ra một hình thức nghệ thuật có thể thấy ngay lập tức về ý nghĩa chứa đựng ở đó. Pop Art là công cụ mở cửa thế giới của nghệ thuật hội họa và điêu khắc cho những người bình thường, đối với họ đó là điều họ có thể dễ nhận ra và đánh giá một tác phẩm nghệ thuật. Họ có thể có cảm nhận của riêng mình về tác phẩm, có thể thích hoặc không nhưng họ không e ngại vì sự phán xét của những người không cùng suy nghĩ cho rằng một tác phẩm được coi là "đỉnh cao của nghệ thuật" thì ai cũng phải công nhận nó. Về quan điểm này, Pop Art đã giúp cho các viện bảo tàng, phòng trưng bày trở nên gần gũi hơn với công chúng.

Phong trào nghệ thuật này lúc đầu được gọi là Neo-Dada, mang ý nghĩa duy trì và phát triển tư tưởng của chủ nghĩa Dada (Sau Chiến tranh Thế giới thứ I, Chủ nghĩa Dada xuất hiện, ủng hộ nghệ thuật có thể được tạo ra từ bất cứ vật thể gì, bao gồm cả những vật liệu tầm thường nhất). Sau đó, vào năm 1956, thuật ngữ "Pop Art" được thiết lập bởi nhà phê bình người Anh - Laurence Alloway.

1.1.2. Khái niệm "dạy học mĩ thuật"

Dạy học là một hoạt động đặc trưng với GV đóng vai trò là người truyền thụ kiến thức, HS là người tiếp nhận kiến thức. Hoạt động giảng dạy của người GV và hoạt động học tập của HS, quá trình xử lý, truyền thụ kiến thức, định hướng của người thầy và việc tiếp thu, xử lý kiến thức, ứng dụng, phát triển tư duy của người học. Quá trình này cần phải được thực hiện bằng các phương pháp dạy học. Điều đó cho thấy, bản chất của quá trình dạy học là việc sử dụng phương pháp dạy học và phương pháp học tập nhằm thực hiện được mục đích, yêu cầu đặt ra về việc cung cấp, trang bị và tiếp thu, lĩnh hội, ứng dụng kiến thức, kỹ năng của người dạy và người học. Để quá trình đó đạt hiệu quả tốt thì cốt lõi phải từ phương pháp của người dạy vì phương pháp mà người dạy đưa ra có tác động và quyết định đến kết quả của người học.

Khi định nghĩa về dạy học, có rất nhiều tác giả đưa ra các ý kiến khác nhau. Quan điểm của tác giả Thái Duy Tuyên thì: "Phương pháp dạy học là con đường, cách thức mà người thầy hướng dẫn, tổ chức chỉ đạo các hoạt động học tập tích cực, chủ động của người học nhằm đạt các mục tiêu dạy học" [39; tr. 36]. Quan điểm của nhóm tác giả Nguyễn Quốc Toản, Triệu Khắc Lễ, Nguyễn Lăng Bình: "phương pháp dạy - học là cách thức hoạt động của người dạy và người học, trong đó người dạy là người chỉ đạo, tổ chức các hoạt động dạy và học, người học là người tổ chức, chủ động tham gia các hoạt động học tập nhằm đạt được mục tiêu dạy - học" [31; tr. 4]. Bên cạnh đó, tác giả Phan Thị Hồng Vinh đưa ra quan điểm: "Phương pháp dạy học là cách thức hoạt động phối hợp thống nhất của người thầy và học trò trong quá trình dạy học được tiến hành dưới vai trò chủ đạo của người thầy nhằm thực hiện tối ưu mục tiêu và nhiệm vụ dạy học" [44; tr. 204].

Đúc kết từ những định nghĩa trên ta có thể hiểu một cách khái quát về phương pháp dạy học như sau: phương pháp dạy học là cách thức truyền tải tri thức và cách giao tiếp của thầy và trò trong mối quan hệ qua lại, người thầy giữ vai trò chủ chốt trong tiết dạy, điều khiển, chỉ đạo, hướng dẫn học sinh theo định hướng giáo dục, tổ chức các hoạt động học tập của trò một cách tích cực, chủ động nhằm đạt các mục tiêu dạy và học đề ra. Theo hướng giáo dục đổi mới như hiện nay thì phương pháp dạy học có nhiều thay đổi. Hoạt động dạy và học là hai hoạt động có sự tương tác qua lại với nhau, người thầy là người định hướng, người học sẽ gữ vai trò trung tâm, phát huy tính tích cực, chủ động, và sáng tạo. Kết quả tương tác giữa hoạt động của thầy và trò trong quá trình day học là đạt được những mục tiêu mà dạy học đề ra .

Để có thể đưa ra được khái niệm về cái đẹp thì ta cũng cần hiểu "Mĩ thuật là gì?". Nếu như tiếp cận theo dạng từ Hán Việt thì "mĩ" được hiểu theo nghĩa là đẹp, "thuật" nằm trong từ "nghệ thuật". Vì vậy, có thể hiểu mĩ

thuật là nghệ thuật của cái đẹp, đẹp có tính trọn vẹn, mang lại giá trị về nghệ thuật và thẩm mĩ về cuộc sống. Có nhiều cách cảm nhận, thưởng thức cái đẹp khác nhau, phụ thuộc vào hiểu biết, ý thích và cảm nhận riêng của từng người. Cũng vì vậy, khái niệm về mĩ thuật chưa nhất quán. Đây là từ ngữ thường để chỉ các thể loại nghệ thuật tạo hình như: kiến trúc, điêu khắc và hội hoạ. Mỗi loại hình đều có đặc điểm chung và điểm riêng, nhưng tổng hợp lại nó đều là nghệ thuật của thị giác.

Vậy dạy học Mĩ thuật là gì? dạy học Mĩ thuật theo hiểu biết và quan niệm của học viên là quá trình truyền đạt kiến thức môn Mĩ thuật của người dạy tới người học nhằm mục đích tiếp nhận, cảm nhận và thể hiện những giá trị thẩm mĩ theo những cách thể hiện khác nhau. Dạy học Mĩ thuật là một phương pháp dạy học mà GV có thể tự chủ động theo từng nội dung tiết học và có thể kết hợp nhiều kĩ thuật trong một bài dạy. Với môn Mĩ thuật ở giai đoạn phổ thông đòi hỏi HS cần tư duy và có nhiều sáng tạo mang phong cách riêng trong tác phẩm của mình, vì vậy, việc áp dụng các phương pháp dạy học khi đưa vào bài giảng là cần thiết và có nhiều hiệu quả. Nhờ áp dụng các phương pháp này, mà khả năng khám phá tự nhiên và cuộc sống được HS liên tưởng, vận dụng vào trong các tiết học một cách chân thực nhất. Người dạy là người khơi gợi vấn đề và đưa ra các ví dụ, người học tìm tòi liên hệ thực tế đưa ra thảo luận, thuyết trình và thực hành. Tính chủ động, tích cực tìm tòi, khám phá và sáng tạo của HS luôn là mục tiêu của giáo dục nói chung và môn học Mĩ thuật nói riêng.

1.2. Khái quát về trường phái nghệ thuật Pop Art, cuộc đời và sự nghiệp của Andy Warhol

1.2.1. Khái lược về sự hình thành và phát triển trường phái nghệ thuật Pop Art

Nhà phê bình người Anh - Laurence Alloway thiết lập thuật ngữ "Pop Art" vào năm 1956. Nghệ thuật Pop Art trước đó được gọi là Neo -

Data. Pop Art và Tối giản/Minimalism được coi là một trong những phong trào nghệ thuật xuất hiện sớm nhất của Kỷ nguyên hiện đại. Nói đến nghệ thuật Pop Art phải kể đến các nghệ sĩ tiêu biểu như Andy Warhol, Roy Lichtenstein, David Hockney, Robert Raucshenberg, Keith Harring, Claes Oldenburg và Coosje van Bruggenare, Richard Hamilton, Peter Blake… Trong đó, Andy Warhol và Roy Lichtenstein có nhiều ảnh hưởng đến cảm hứng thiết kế Pop Art hiện đại.

Nghệ thuật Pop Art ra đời vào khoảng giữa thập niên 50 tại Anh, Thời kì đầu là sự tập hợp của các nhà văn, nhà phê bình mĩ thuật, các kiến trúc sư, các điêu khắc gia và các hoạ sĩ trẻ bao gồm: Eduardo Paolozzi, John McHale, Alison và Peter Smithson… Họ cùng nhau đưa ra các thảo luận xung quanh các tác động xuất phát từ yếu tố đại chúng đến nghệ thuật, cách thức tiếp cận văn hoá cũng như các quan điểm về nghệ thuật truyền thống.

Pop Art xuất hiện ở Mỹ vào những năm cuối 1950 và đầu 1960. Nghệ thuật Pop Art ở Mỹ sử dụng chủ yếu là các kĩ thuật mô phỏng, sao chép, kết hợp, phủ lớp và sắp xếp những yếu tố thị giác, mang tính phù hợp và đại diện cho văn hoá, xã hội Mĩ. Sau đó, phong trào Pop Art lan đi khắp thế giới một cách nhanh chóng tại các nước như: Bỉ, Hà Lan, Tây Ban Nha… Những năm 1960, tại Nhật Bản, một trong những nghệ sĩ Pop Art thành công nhất đất nước xứ sở mặt trời mọc là nhà thiết kế đồ hoạ Tadanori Yokoo. Các nhân vật mang tính biểu tượng trong các bộ manga và anime như: Speed Racer và Astro Boy… đã trở thành biểu tượng tiêu biểu cho nghệ thuật Pop Art Nhật Bản. Năm 1964, phong trào Pop Art được biết đến tại Ý, nó được thể hiện rất đa dạng và phong phú bởi các nghệ sĩ: Giosetta Fioroni, Tano Festa, Mario Schifano, Franco Angeli… Một số tác phẩm nghệ thuật tương tự như Pop Art chỉ nổi lên khoảng đầu

những năm 1970 ở Nga. Nghệ thuật Pop Art đã được chứng minh bởi nghệ sĩ Andy Warhol, James Rosenquist, Wayne Thiebaud, Roy Liechtenstein và Tom Wesselmann và một số nghệ sĩ khác người khác.

Được biết đến với việc tạo ra những lon súp, bức chân dung và chai Coca - Cola độc đáo, khác biệt, Andy Warhol là một trong những nghệ sĩ và nhân vật văn hóa được yêu mến nhất của thế kỷ 20. Warhol đã tạo ra những tác động đáng kể đến văn hóa đại chúng, vượt xa vai trò là một nghệ sĩ hình ảnh. Tác phẩm nghệ thuật đại chúng đầy sức sống của ông không chỉ trang trí các phòng bảo tàng mà còn là nguồn cảm hứng cho những sàn diễn thời trang độc nhất.

Trong sự nghiệp của mình, Warhol đã có mối quan hệ thân thiết với một số công ty lớn trong ngành công nghiệp thời trang. Warhol cũng thân thiết với nhà thiết kế thời trang người Mỹ Halston trong những năm 60 và 70, cả hai đều là những nhân vật quan trọng trong bối cảnh xã hội của Thành phố New York. Hai người không chỉ thường xuyên lui tới Studio 54 mà Halston còn hợp tác với Warhol trong buổi giới thiệu Giải thưởng Nhà phê bình Thời trang Mỹ năm 1972 của Coty. Với tiêu đề “Onstage Happening của Andy Warhol”, các thiết kế có một trong những bức tranh hoa của Warhol.

Về sau, tầm nhìn sáng tạo của Warhol đã tiếp tục truyền cảm hứng cho các nhà thiết kế hàng đầu của thời trang, từ Moschino vui tươi của Jeremy Scott đến Dior tinh vi của Raf Simons. Chỉ trong một tuần, Tommy Hilfiger đã công bố dự án mới nhất mang tên "Tommy Factory", một sân chơi sáng tạo lấy cảm hứng từ Warhol ra mắt trong Tuần lễ thời trang New York. Chắc chắn, tầm ảnh hưởng của nghệ sĩ luôn hiện hữu trong cộng đồng sáng tạo.

1.2.2. Những nét tiêu biểu về cuộc đời, sự nghiệp và thành tựu của Andy Warhol

Andy Warhol sinh năm 1930 tại Pitts Burgh, cha mẹ ông là người dân Czech (Tiệp cũ). Ông theo học chuyên ngành nghệ thuật quảng cáo ở Viện kỹ thuật Carnegie, Pitts - burgh từ năm 1945 đến năm 1949. Trong thời gian còn là sinh viên, Andy Warhol đã tham gia câu lạc bộ Dance hiện đại và Hiệp hội nghệ thuật Beaux của trường. Ông đã từng giữ chức vụ giám đốc nghệ thuật của tạp chí nghệ thuật sinh viên Cano. Tranh bìa và tranh minh họa trang bên trong vào năm 1949 của tạp chí được cho là hai tác phẩm nghệ thuật đầu tiên của ông đã được xuất bản. Hoạ sĩ Andy Warhol tốt nghiệp cử nhân thiết kế hình ảnh vào năm 1949. Sau tốt nghiệp, ông chuyển đến sống và làm việc tại New York. Trong mười năm đầu ở New York, ông hành nghề vẽ quảng cáo. Ông nhận xét: "Phương thức làm nghệ thuật trong thương mại như một cái máy, nhưng thái độ lại phải có tình cảm" [29; tr.514]. Andy Warhol dần dần nổi tiếng về loại hình nghệ thuật đại chúng (Pop Art). Các tác phẩm của Andy Warhol đi sâu khám phá mối quan hệ giữa nghệ thuật biểu hiện, khám phá về văn hóa của người nổi tiếng, cùng với phong trào quảng cáo nở rộ vào những năm 1960.

Andy Warhol đã trở thành một nghệ sĩ nổi tiếng khắp nơi với tư cách là một hoạ sĩ minh hoạ thương mại. Nghệ thuật trong tác phẩm của ông sử dụng nhiều các loại phương tiện truyền thông, gồm có các bản tranh vẽ, các bản vẽ tay, nhiếp ảnh, tranh in, ảnh lụa, điện ảnh, điêu khắc và cả âm nhạc. *The Factory* của ông là nơi quy tụ các nhà trí thức có tiếng, các nhà viết kịch, trai giả gái, những người nổi tiếng, những người giàu có và những người sống phong cách Bohemian.

Hoạ sĩ Andy Warhol nổi tiếng là một người đồng tính, ông đã công khai giới tính của mình trước khi có phong trào giải phóng cho người đồng tính, ông được ghi nhận với khái niệm danh xưng "15 phút huy hoàng".

Hoạ sĩ Andy Warhol quản lý và sản xuất cho ban nhạc *The velvet Undergruond*, đây là ban nhạc rock có tầm ảnh hưởng mạnh mẽ đến sự phát triển của nhạc punk rock. Andy Warhol cũng là người thành lập tạp chí *Interview* đồng thời ông còn là tác giả của rất nhiều cuốn sách, trong đó phải kể đến cuốn *The Philosophy of Andy Warhol và Popism: The Warhol Sixties.*

Được biết đến với việc tạo ra những lon súp, bức chân dung và chai Coca - Cola độc đáo, khác biệt, Andy Warhol là một trong những nghệ sĩ và nhân vật văn hóa được yêu mến của thế kỷ 20. Warhol đã tạo ra những tác động đáng kể đến văn hóa đại chúng, vượt xa vai trò là một nghệ sĩ hình ảnh. Tác phẩm nghệ thuật đại chúng đầy sức sống của ông không chỉ trang trí các phòng bảo tàng mà còn là nguồn cảm hứng cho những sàn diễn thời trang độc nhất.

Trong sự nghiệp của mình, Warhol đã có mối quan hệ thân thiết với một số công ty lớn trong ngành công nghiệp thời trang. Warhol cũng thân thiết với nhà thiết kế thời trang người Mỹ Halston trong những năm 60 và 70, cả hai đều là những nhân vật quan trọng trong bối cảnh xã hội của Thành phố New York. Hai người không chỉ thường xuyên lui tới Studio 54 mà Halston còn hợp tác với Warhol trong buổi giới thiệu Giải thưởng Nhà phê bình Thời trang Mỹ năm 1972 của Coty. Với tiêu đề "Onstage Happening của Andy Warhol", các thiết kế có một trong những bức tranh hoa của Warhol.

Về sau, tầm nhìn sáng tạo của Warhol đã tiếp tục truyền cảm hứng cho các nhà thiết kế hàng đầu của thời trang, từ Moschino vui tươi của Jeremy Scott đến Dior tinh vi của Raf Simons. Chỉ trong một tuần, Tommy Hilfiger đã công bố dự án mới nhất mang tên "Tommy Factory", một sân chơi sáng tạo lấy cảm hứng từ Warhol sẽ ra mắt trong Tuần lễ thời trang

New York. Chắc chắn, tầm ảnh hưởng của nghệ sĩ luôn hiện hữu trong cộng đồng sáng tạo.

Rất nhiều tác phẩm nghệ thuật trong số những sáng tác của Andy Warhol có giá trị cao và hấp dẫn các nhà sưu tập. Hoạ sĩ là chủ đề của nhiều cuộc triển lãm hồi tưởng quá khứ, phim tài liệu, sách. Bảo tàng Andy Warhol là bảo tàng lớn nhất tại Mỹ dành cho một nghệ sĩ duy nhất. Bảo tàng này nằm tại thành phố quê hương của ông và là bảo tàng đang nắm giữ một bộ sưu tập lớn của các bộ sưu tập nghệ thuật của hoạ sĩ Andy Warhol.

1.3. Tổng quan về Trường Hermann Gmeiner Hà Nội

1.3.1. Lịch sử hình thành và phát triển Trường Hermann Gmeiner Hà Nội

Trường THPT Hermann Gmeiner Hà Nội được thành lập ngày 26/8/1994 theo quyết định số 1790/QĐ-UB của Uỷ ban nhân dân Thành phố Hà Nội. Đây là một trường dân lập ở quận Cầu Giấy có tuổi đời xây dựng hơn 25 năm.

Được xây dựng lên từ dự án Làng trẻ em SOS quốc tế, Trường Hermann Gmeiner Hà Nội mang tới sự bình đẳng, yêu thương và quan tâm tới tất cả trẻ em. Với cơ sở khang trang, đội ngũ GV giỏi, chất lượng, Nhà trường đã và đang không ngừng cố gắng để mang tới môi trường học tập tốt nhất cho HS. Với đội ngũ công nhân viên, GV gần 100 người có trình độ đạt chuẩn theo tiêu chuẩn của Bộ giáo dục & đào tạo.

Tọa lạc ở số 2 Doãn Kế Thiện, Phường Mai Dịch, quận Cầu Giấy, Hà Nội - ngôi trường thuộc làng trẻ em SOS quốc tế với đầy tính nhân văn và yêu thương. Nằm ngay tuyến đường lớn, thuận lợi giao thông cùng với cơ sở vật chất hiện đại, tòa nhà học tập đẹp được phân thành từng khu khác nhau. Nơi đây là tổ hợp hoàn chỉnh của các cấp học từ Tiểu học đến THPT. Với đội ngũ GV giỏi, nhiều năm kinh nghiệm được tuyển chọn kỹ càng để mang lại những con chữ chất lượng cho thế hệ trẻ tương lai của nước nhà. Tất cả các cán bộ nhân viên của Trường Hermann Gmeiner Hà Nội đã và đang

không ngừng phấn đấu để đưa ngôi trường trở thành một trong những trường giáo dục dân lập tốt nhất ở Hà Nội.

1.3.2. Đặc điểm tâm lý học sinh Trung học cơ sở

Việc hiểu tâm lý trẻ là rất cần thiết để góp phần hình thành tư duy, cảm xúc về cái đẹp. Về tâm sinh lý của trẻ, trong giai đoạn THCS trẻ vẽ rõ ràng, mạch lạc. Màu sắc ở độ tuổi này thường rực rỡ, tươi sáng, HS đã biết pha một số màu, chồng màu, sử dụng màu cho bài vẽ đẹp hơn. Có những HS thường tô màu thực tế và mặc định như: lá cây màu xanh, thân cây màu nâu, ông mặt trời màu đỏ… Tuy vậy, cũng có HS tô màu theo ý thích chứ không theo màu thực tế. Các em HS tại Trường Hermann Gmeiner Hà Nội có rất nhiều điểm độc đáo thú vị, các em có khả năng tư duy tốt, khiến cho việc tiếp thu các môn học, đặc biệt là bộ môn Mĩ thuật trở nên dễ tiếp dàng hơn và gây hứng thú hơn cho các em. Với môn Mĩ thuật, bằng trí tưởng tượng phong phú, tư duy hình ảnh các em có thể tạo ra vô vàn hình ảnh mới, sáng tạo từ những hình cơ bản, ví dụ như: từ các hình cơ bản như tròn, vuông, tam giác các em có thể liên tưởng và ghép những thành những bức tranh hình con cá, con gà, con chim… Đặc biệt, trí tưởng tượng của các em trong giai đoạn này bị chi phối nhiều bởi cảm xúc, tình cảm, những hình ảnh, sự việc, hiện tượng đều gắn liền với cảm xúc của các em. Lứa tuổi HS THCS, các em đã hình thành ý thức tự phục vụ bản thân nhờ các hoạt động trải nghiệm thực hành mà các em có thể tự tin thể hiện bản thân qua các tiết học mĩ thuật, qua các sản phẩm trên lớp. Với HS, ngôn ngữ của mĩ thuật được nhìn và hiểu rõ nhất qua các tác phẩm của các em. GV cần đưa ra phương pháp dạy học hợp lí để phát triển được độ tinh nhanh, nhạy bén, sự khéo léo trong các nét vẽ của các em… Với lứa tuổi HS THCS, các em bắt đầu muốn khẳng định cái tôi của mình, vì vậy, đây là thời điểm vô cùng quan trọng bởi nó hình thành nên tính cách của các em. Đây là giai đoạn các em có những biến động tâm lý rất mạnh. Các em trở nên dễ cáu gắt,

thiếu tính kiên nhẫn và bắt đầu hình thành tâm lý chủ quan. HS bước đầu bộc lộ sự khác biệt giữa cảm xúc bên trong và cảm xúc thể hiện ra bên ngoài. Đối với lứa tuổi HS, khả năng nhận thức, khả năng khái quát được hình thành và phát triển qua từng độ tuổi. Tuy nhiên, phần lớn ở lứa tuổi này khả năng phân tích tổng hợp hệ thống kiến thức vẫn chưa thực sự phát triển. Bắt đầu bước sang lứa tuổi THCS, các em bắt đầu có tâm lý sợ sai, không còn thoải mái hồn nhiên trong nét vẽ như lứa tuổi tiểu học. Chính vì vậy, người GV cần có những định hướng để các em có hình thành tốt hơn trong kĩ năng làm bài làm sao đạt được hiệu quả tốt nhất có thể. Ở tuổi này, năng lực ý chí của các em còn chưa vững, chưa thể hình thành nét tính cách. Vì vậy, đòi hỏi nhiều ở GV sự kiên trì, bền bỉ trong công tác giảng dạy, cần phát hiện và bồi dưỡng kịp thời để HS vẫn đảm bảo kết quả mà không làm thui chột năng khiếu.

1.4. Chương trình môn Mĩ thuật 2018 đối với bậc THCS và thực trạng việc dạy học mỹ thuật tại trường Herman Gmener Hà Nội

Môn Mĩ thuật giúp các em HS hình thành, phát triển năng lực mĩ thuật, năng lực thẩm mĩ trong lĩnh vực mĩ thuật. Ngoài ra, môn Mĩ thuật còn giúp các em phát triển năng lực chung ở các môn học khác, các kĩ năng khác trong cuộc sống. Đặc biệt, môn học giáo dục tới HS tính kế thừa, phát huy văn hoá nghệ thuật dân tộc.

Vai trò và tính chất nổi bật của môn Mĩ thuật trong giai đoạn giáo dục cơ bản: “Ở giai đoạn giáo dục cơ bản, mĩ thuật là nội dung giáo dục bắt buộc từ lớp 1 tới lớp 9, thời lượng dành cho môn học là 35 tiết 1 năm".

Chương trình giáo dục mĩ thuật tạo cơ hội cho HS làm quen và trải nghiệm kiến thức mĩ thuật thông qua nhiều hình thức hoạt động khác nhau như vẽ tranh, tìm hiểu dòng tranh dân gian, sáng tạo từ những vật liệu có sẵn. Môn học này giúp cho HS hình thành, phát triển khả năng quan sát, khả năng cảm thụ nghệ thuật, phát triển nhận thức và biểu đạt về thế giới xung

quanh mình. Trong đời sống và nghệ thuật, HS sẽ tìm hiểu các giá trị văn hoá nghệ thuật.

Chương trình môn Mĩ thuật đã tạo cho HS các cơ hội để tiếp cận văn hoá, nghệ thuật của dân tộc và thế giới, cơ sở vận dụng những kiến thức cơ bản của môn Mĩ thuật, kết hợp với khoa học giáo dục.

Chương trình môn Mĩ thuật cũng chọn lọc những kiến thức để phù hợp với mục tiêu giáo dục phổ thông, phù hợp với đặc điểm tâm sinh lý lứa tuổi HS và điều kiện dạy học. Chương trình giảng dạy môn Mĩ thuật được thiết kế linh hoạt, có điều chỉnh phù hợp với các đối tượng học sinh, các cơ sở giáo dục địa phương đảm bảo các yêu cầu cần đạt.

Môn Mĩ thuật bước đầu giúp HS phát triển năng lực thông qua các hoạt động trải nghiệm. HS bước đầu biết thể hiện cảm xúc, trí tưởng tượng về thế giới xung quanh qua các tác phẩm của mình. Từ đó hình thành năng lực giao tiếp, giải quyết các vấn đề, sáng tạo và hợp tác. HS bước đầu làm quen, tìm hiểu và cảm nhận vẻ đẹp của các tác phẩm nghệ thuật từ đó hình thành năng lực tự chủ. HS đồng thời hình thành tình yêu quê hương, đất nước, rèn luyện tính cẩn thận, chăm chỉ, trung thực, trách nhiệm…

Thông qua các tác phẩm và sản phẩm mĩ thuật, HS nhận biết được những yếu tố thẩm mĩ cơ bản, nhận diện được một số cách tạo hình. HS bước đầu cảm nhận được vẻ đẹp thiên nhiên, con người, cuộc sống. HS cảm nhận được vẻ đẹp của sản phẩm, tác phẩm nghệ thuật trong đời sống, nhận biết được chủ đề của sản phẩm, tác phẩm mĩ thuật, biết liên tưởng vẻ đẹp của đồ vật, thiên nhiên, con người vào thực hành sáng tạo. HS nêu được ý tưởng sáng tạo của mình trong tác phẩm. Biết vận dụng những hình thức thực hành, thể hiện hợp lí. Ở mức độ đơn giản, HS vận dụng được một số yếu tố, nguyên lý tạo hình trong thực hành mĩ thuật. HS biết cách sử dụng một số những dụng cụ cơ bản vào trong các hoạt động thực hành. HS thể hiện được tính ứng dụng của sản phẩm trong thực hành mĩ thuật. Biết

vận dụng sản phẩm mĩ thuật ứng dụng cho học tập và đời sống. Biết trưng bày và giới thiệu sản phẩm mĩ thuật của mình hay nhóm. HS biết cách chia sẻ cảm nhận về đối tượng thẩm mĩ, tìm hiểu tác giả tác phẩm, từ đó HS hình thành năng lực thực hành sáng tạo.

Giáo dục mĩ thuật cần phát huy tính tích cực, tự giác, sáng tạo của HS. Mĩ thuật góp phần nâng cao nhận thức cho HS về tình yêu gia đình, quê hương, đất nước, ý thức bảo vệ môi trường, yêu thương bạn bè thầy cô. HS biết trân trọng tác phẩm mĩ thuật của chính mình và của nghệ sĩ. Học mĩ thuật bồi dưỡng cho các em niềm tự hào, ý thức văn hoá nghệ thuật truyền thống dân tộc. HS được rèn luyện đức tính chuyên cần, trung thực, tự tin, ý thức trách nhiệm trong học tập, tham gia các hoạt động nghệ thuật, góp phần xây dựng và phát triển đời sống thẩm mĩ của bản thân và cộng đồng.

Dạy học mĩ thuật hình thành và phát triển ở HS năng lực sáng tạo giao tiếp và hợp tác. Thông qua các bài học mĩ thuật, các phương pháp, các hình thức tổ chức dạy học kết hợp lồng ghép giữa thảo luận và thực hành, HS được tham gia trao đổi, chia sẻ những hiểu biết của mình về tác giả, tác phẩm, thiên nhiên, con người… HS tự giới thiệu kết quả học tập của bản thân, đồng thời bày tỏ cảm nhận, suy nghĩ của mình, vì vậy đã tạo được sự tự tin, kĩ năng giao tiếp.

GV cần nắm được những phương pháp giảng dạy mới trong Chương trình giáo dục phổ thông về định hướng nội dung giáo dục đối với môn Mĩ thuật để từ đó áp dụng sáng tạo phương pháp vào giảng dạy sao cho phù hợp với từng bài, từng đối tượng HS để mang lại hiệu quả tốt nhất trong quá trình dạy học.

Phương pháp giáo dục Mĩ thuật

Điểm quan trọng của Chương trình giáo dục phổ thông là đổi mới phương pháp dạy học theo hướng tiếp cận năng lực. Bên cạnh việc chú

trọng trang bị kiến thức cho HS cần chú trọng đến việc rèn luyện năng lực giải quyết vấn đề thẩm mĩ gắn liền với những tình hướng thực tiễn trong cuộc sống. Đây chính là vấn đề hướng tới của việc dạy học Mĩ thuật theo quan điểm phát triển năng lực.

Phương pháp dạy học trong Chương trình môn Mĩ thuật cần phát huy được tính tích cực, chủ động, sáng tạo của HS. Vì vậy, người GV cần lưu ý một số yêu cầu:

GV cần linh hoạt tích hợp, lồng ghép nội dung lí thuyết vào phần thực hành; tích hợp kiến thức trong đời sống, kiến thức của các môn học khác vào các bài giảng môn mĩ thuật một cách hợp lý và có hiệu quả.

GV cần tăng cường dạy học với các hoạt động trải nghiệm. Người GV cần khai thác, sử dụng các phương tiện, công cụ học tập truyền thống với sử dụng thiết bị công nghệ, nguồn tài liệu qua internet một cách phù hợp nhất để đưa vào tổ chức dạy học, nhằm tạo cho HS vận dụng được kiến thức, kĩ năng tạo ra những sản phẩm mang tính thời đại và gắn liền với đời sống thực tiễn; tận dụng các chất liệu, vật liệu sẵn có ở địa phương, vật liệu sưu tầm, tái sử dụng trong cuộc sống. Người GV cần linh hoạt vận dụng các kĩ thuật, phương pháp dạy học và các hình thức tổ chức, tạo không gian hoạt động học tập cho HS nhằm phát huy kiến thức, kinh nghiệm, đồng thời kích thích trí tưởng tượng và tư duy hình ảnh thẩm mĩ của HS, từ đó, tạo cơ hội cho HS được áp dụng những kiến thức, những kĩ năng vào trong thực hành bài học, thể hiện được một cách hiệu quả ý tưởng sáng tạo của bản thân, đưa các sản phẩm sáng tạo đó vào đời sống một cách có hiệu quả và thiết thực nhất.

GV cần nắm được phương pháp giảng dạy mới trong Chương trình giáo dục phổ thông 2018 về định hướng nội dung giáo dục đối với môn mĩ thuật. Người GV dựa theo tình hình thực tế nơi mình công tác, từng đối

tượng HS, điều kiện cơ sở vật chất mà áp dụng linh hoạt sáng tạo phương pháp vào giảng dạy sao cho phù hợp.

Hình thức kiểm tra đánh giá kết quả giáo dục môn Mĩ thuật

Đánh giá kết quả giáo dục môn Mĩ thuật là đối chiếu, so sánh năng lực HS với mục tiêu ban đầu đề ra để được kết quả đạt yêu cầu. Trọng tâm của chương trình là đánh giá khả năng nhận thức thẩm mĩ, khả năng vận dụng kĩ thuật trong thực hành, sáng tạo và giải quyết vấn đề gắn với thực tiễn.

Để đánh giá đúng nhất cần phải đánh giá quá trình cùng với đánh giá tổng kết thông qua những công cụ đánh giá như quan sát quá trình học tập, nhận xét sản phẩm, theo dõi hồ sơ học tập… từ đó điều chỉnh kịp thời trong hoạt động dạy và học.

Đối với môn học Mĩ thuật, cần có hình thức kiểm tra thường xuyên đối với HS trong quá trình học tập. GV kiểm tra kĩ năng tiếp thu bài, kĩ năng thực hành, kĩ năng giao tiếp… của HS thường xuyên và định kì để từ đó có thể đánh giá chính xác kết quả học tập của HS. Trong Chương trình giáo dục phổ thông mới 2018 về định hướng nội dung giáo dục đối với môn Mĩ thuật vấn đề kiểm tra đánh giá cần bảo đảm các yêu cầu sau:

- Cần phù hợp với mục tiêu giáo dục, yêu cầu cần đạt đối với mỗi cấp học; cần coi trọng việc đánh giá khả năng vận dụng kiến thức, kĩ năng của người học trong học tập và trong các tình huống khác nhau.

- Đánh giá được phẩm chất mà HS có được trong các hoạt động giáo dục Mĩ thuật, đánh giá bằng phương pháp định tính, thông qua quan sát, ghi chép, nhận xét về hành vi, cách ứng xử, các biểu hiện về thái độ, tình cảm của HS trong quan sát, thực hành, trải nghiệm, thảo luận, phân tích, đánh giá.

- Đánh giá được năng lực đặc thù của môn học ở HS thông qua phương pháp định lượng, thông qua bài kiểm tra, thông qua các hoạt động quan sát nhận thức, thông qua sản phẩm thực hành, thực hành và sáng tạo,

phân tích và đánh giá, các bài tự luận, bài tập nghiên cứu, thông qua các hình thức và mức độ khác nhau [6, tr.51].

Có nhiều hình thức kiểm tra, đánh giá khác nhau đối với môn Mĩ thuật. Người GV cần xây dựng kế hoạch và phương pháp dạy học phù hợp để thu thập được thông tin kiến thức, điểm mạnh, điểm yếu, kĩ năng và nhu cầu của từng HS.

1.4.1. Thực trạng dạy học Mĩ thuật tại Trường Hermann Gmeiner Hà Nội

1.4.1.1. Thực trạng hoạt động dạy học Mĩ thuật

Trong hoạt động giảng dạy của GV tại trường Hermann Gmeiner Hà Nội, trước khi lên lớp, việc quan trọng nhất là các GV cần tìm tòi và đưa ra các phương pháp dạy học hiệu quả, phù hợp ngoài việc nghiên cứu nội dung các bài dạy. Đối với môn học Mĩ thuật, bên cạnh việc sử dụng các phương pháp đặc thù bộ môn, đòi hỏi người GV luôn luôn có sự linh hoạt, chủ động, sáng tạo, ứng dụng các phương pháp dạy học tích cực nhất để phát huy được tối đa tính chủ động, tích cực và sáng tạo của mỗi HS.

Cùng với sự phát triển của xã hội, môn học Mĩ thuật cũng đã được phụ huynh và nhà trường để ý hơn. Những năm trước đây vấn đề thiếu đồ dùng dạy học, HS thiếu đồ dùng học tập cũng là do phụ huynh chưa coi trọng môn học… gây ra những khó khăn trong vấn đề dạy và học. Giờ đây, nhà trường đã đầu tư phòng học đặc thù riêng của môn Mĩ thuật, đồ dùng dạy học đã được bổ sung, máy chiếu được lắp đặt… tạo điều kiện cho GV và HS có môi trường học tập tốt. Phong trào hoạt động đã sôi nổi, các cuộc thi vẽ, triển lãm được tổ chức vào dịp lễ, các hoạt động tạo hình cũng được đan xen vào các buổi hội chợ Xuân... Đây là yếu tố khích lệ, thúc đẩy tinh thần học tập của HS đối với môn Mĩ thuật.

Vì trường nằm trong địa bàn đông dân cư phức tạp, và một yếu tố khác là đa số bố mẹ HS bận rộn làm ăn nên việc trao đổi với gia đình HS

gặp nhiều khó khăn. Nhiều gia đình chưa trang bị đủ đồ dùng học tập cho HS, ảnh hưởng rất nhiều đến việc học.

Phòng riêng môn Mĩ thuật của trường đã có, tuy nhiên, đồ dùng cũng chưa thực đủ một số thứ cần thiết, nên chưa đáp ứng được nhu cầu học tập của toàn trường. GV dạy Mĩ thuật vì một số yếu tố vẫn chưa chủ động tìm tòi sáng tạo linh hoạt trong giờ dạy.

1.4.1.2. Nội dung môn Mĩ thuật lớp 6, 7 theo Chương trình giáo dục phổ thông 2018

Chương trình môn Mĩ thuật được xây dựng theo hai mạch nội dung Mĩ thuật tạo hình và Mĩ thuật ứng dụng, trong đó nền tảng kiến thức cơ bản dựa trên các yếu tố và nguyên lí tạo hình. Ở cấp THCS, nội dung giáo dục gồm Lí luận và lịch sử mĩ thuật, Hội hoạ, Đồ hoạ, Điêu khắc, Thiết kế công nghiệp, Thiết kế thời trang, Thiết kế đồ hoạ; trong đó, nội dung Lí luận và lịch sử mĩ thuật được giới hạn trong phạm vi tìm hiểu tác giả, sản phẩm, tác phẩm, di sản văn hóa nghệ thuật và được giới thiệu, lồng ghép trong thực hành, thảo luận mĩ thuật.

Nội dung chương trình Mĩ thuật lớp 6,7 được thể hiện qua 03 bộ sách: Kết nối tri thức với cuộc sống, Chân trời sáng tạo, Cánh diều. Các trường THCS được quyền lựa chọn SGK để phục vụ cho hoạt động dạy học sao cho đáp ứng được mục tiêu chương trình và chuẩn đầu ra. Các trường THCS trên địa bàn thành phố Hà Nội, trong đó có trường Hermann Gmeiner Hà Nội lựa chọn bộ sách Chân trời sáng tạo.

Bộ sách giáo khoa Mĩ thuật lớp 6 và Chân trời sáng tạo và lớp 7 Chân trời sáng tạo (Bản 1) của Chương trình GDPT 2018 theo định hướng nội dung của Chương trình. Sách giáo khoa Mĩ thuật 6 bộ Chân trời sáng tạo được cấu trúc theo 5 chủ đề: Biểu cảm của sắc màu, Nghệ thuật Tiền sử thế giới và Việt Nam, Lễ hội quê hương, Nghệ thuật Cổ đại thế giới và Việt Nam, Vật liệu hữu ích.

Căn cứ đặc điểm tâm sinh lí và các mối quan hệ cơ bản của HS lớp 6 như: quan hệ bản thân với gia đình, bạn bè, nhà trường, cuộc sống xung quanh (thiên nhiên, động vật, thực vật, gia đình, nhà trường, xã hội, đồ chơi, đồ dùng học tập), SGK Mĩ thuật lớp 6 được thiết kế thành 18 bài học, mỗi bài thực hiện trong 2 tiết, riêng bài tổng kết thực hiện trong 1 tiết (tổng là 35 tiết / năm học). Khi lập kế hoạch giáo dục môn Mĩ thuật 6, Tổ chuyên môn có thể đảo đổi vị trí các chủ đề cho phù hợp với Kế hoạch giáo dục mong muốn của nhà trường mà không ảnh hưởng đến mục tiêu giáo dục.

SGK Mĩ thuật lớp 7 Chân trời sáng tạo (Bản 1) bao gồm 16 bài, 35 tiết, được cấu trúc theo 5 chủ đề: Chữ cách điệu trong đời sống, Nghệ thuật Trung đại Việt Nam, Hình khối trong không gian, Nghệ thuật Trung đại thế giới, Cuộc sống xưa và nay. Các bài học trong mỗi chủ đề được liên kết, hệ thống với nhau về nội dung giáo dục với các hình thức mĩ thuật đa dạng và phương pháp học tập linh hoạt, trong đó kết quả của bài học trước là khởi đầu cho bài học sau. Thông qua các bài học, các em học sinh được khám phá vẻ đẹp thiên nhiên, đất nước, con người; có ý thức trân trọng, giữ gìn, phát huy giá trị của các di sản văn hoá, nghệ thuật tiêu biểu của Việt Nam và thế giới.

Mô hình bài học của SGK Mĩ thuật 6 bộ Chân trời sáng tạo và SGK Mĩ thuật lớp 7 Chân trời sáng tạo (Bản 1) gồm 5 hoạt động với cách thực hiện như sau:

- *Khám phá:* Huy động cảm xúc, kinh nghiệm, sự trải nghiệm để hướng tới nội dung bài học.

- *Kiến tạo kiến thức, kĩ năng:* Hình thành, kiến tạo kiến thức – kĩ năng mới trong bài học.

- *Luyện tập – sáng tạo:* Luyện tập, thực hành, sáng tạo dựa trên kiến thức, kĩ năng vừa được học.

- *Phân tích – đánh giá:* Giới thiệu, chia sẻ cảm nhận, phân tích, nhận xét, rút kinh nghiệm sau luyện tập sáng tạo để hoàn chỉnh kiến thức, kĩ năng mới.

- *Vận dụng – phát triển:* Vận dụng kiến thức, kĩ năng, sản phẩm vào thực tiễn cuộc sống và các hoạt động học tập tích hợp với mĩ thuật.

Các hoạt động đều có yêu cầu, chỉ dẫn cụ thể, rõ ràng; các thông tin, tư liệu chính xác, khoa học, hình ảnh phù hợp, hấp dẫn. Nhờ đó, học sinh có thể tự học, hợp tác với bạn, tương tác với giáo viên nhằm kiến tạo kiến thức, kĩ năng để hình thành, phát triển phẩm chất, năng lực chung và năng lực đặc thù của môn Mĩ thuật như: Quan sát và nhận thức thẩm mĩ, Ứng dụng và sáng tạo thẩm mĩ, Phân tích và đánh giá thẩm mĩ. Các bài học được sắp xếp từ dễ đến khó nhằm khuyến khích học sinh bộc lộ khả năng học tập, sáng tạo theo năng lực, sở thích và điều kiện thực tế; đồng thời gợi mở để các em kết nối kiến thức mĩ thuật với các môn học khác và với cuộc sống, góp phần hình thành, phát triển năng lực sáng tạo và sáng tạo không ngừng ở mỗi em.

Khi lập kế hoạch bài dạy, mỗi GV có thể điều chỉnh thời gian thực hiện của mỗi tiết cho phù hợp với HS lớp mình mà vẫn đạt được mục tiêu, các hoạt động trong tiết học được lựa chọn sao cho HS luôn được thực hiện thao tác mĩ thuật, tránh tiết học chỉ có hoạt động xem tranh, ảnh, quan sát và trả lời câu hỏi.

1.4.1.3. Nhận thức của giáo viên và học sinh về tầm quan trọng của vận dụng nghệ thuật tạo hình của nghệ sĩ nổi tiếng thế giới trong dạy học Mĩ thuật

Mĩ thuật là môn học đặc thù giúp HS cảm nhận cái đẹp trong cuộc sống, đã có không ít nghiên cứu vận dụng vào các bài học mĩ thuật nhằm đem lại hiệu quả cao hơn cho môn Mĩ thuật. Trên thực tế, không ít nghiên cứu đã được vận dụng và thu được những kết quả thành công. Với những kiến thức cũng như kinh nghiệm giảng dạy, bản thân tự đánh giá được:

"tầm quan trọng của vận dụng nghệ thuật tạo hình của nghệ sĩ nổi tiếng thế giới trong dạy học Mĩ thuật" học viên cho rằng "vận dụng nghệ thuật tạo hình của nghệ sĩ nổi tiếng vào dạy học Mĩ thuật là cần thiết, HS cần tiếp cận nhiều hơn với hội hoạ thế giới, biết nhiều hơn về các danh hoạ bậc thầy để từ đó các em có cái nhiều phong phú hơn trong nghệ thuật"

Phỏng vấn một số cán bộ nhà trường với câu hỏi: "đồng chí nghĩ sao về việc vận dụng nghệ thuật tạo hình của nghệ sĩ nổi tiếng vào dạy học Mĩ thuật?"

Câu trả lời của các giáo viên phần nhiều có nội dung: "tìm hiểu về tác giả cũng như nghệ thuật tạo hình của các nghệ sĩ nổi tiếng thế giới có tầm quan trọng to lớn trong môn Mĩ thuật. Tuy nhiên, cho đến nay, với các bài nghệ thuật tìm hiểu tạo hình của các nghệ sĩ nổi tiếng còn ít, việc phân tích đưa vào bài học bị hạn chế". Chính vì vậy, việc vận dụng nghệ thuật tạo hình của hoạ sĩ nổi tiếng vào dạy học Mĩ thuật là cần thiết và mang lại hiệu quả khả quan.

Từ những chia sẻ của các cán bộ nhà trường, chúng ta nhận thấy sự thúc đẩy về việc vận dụng nghệ thuật tạo hình của các nghệ sĩ nổi tiếng vào dạy học Mĩ thuật là cơ sở quan trọng để nhà trường và GV mĩ thuật tăng cường hơn nữa mức độ và hiệu quả dạy học. Phân tích nhận xét được từng hình ảnh, chi tiết trong các tác phẩm, thu hút lôi cuốn HS vào tiết học, HS sẽ hiểu hơn về lịch sử hội hoạ, về phong cách nghệ thuật của các nghệ sĩ nổi tiếng. Từ đó, các em có thể vận dụng, cảm nhận, ứng dụng theo cách riêng của từng em vào các bài cụ thể, tác phẩm của các em sẽ đạt hiệu quả cao hơn. Thông qua việc vận dụng nghệ thuật tạo hình của các hoạ sĩ nổi tiếng vào giảng dạy giúp các em hình thành kiến thức mĩ thuật cơ bản giúp các em biết nhận thức và đánh giá cái đẹp.

Đối với HS, các em đã nhận thức được tầm quan trọng của việc vận dụng nghệ thuật tạo hình của các nghệ sĩ nổi tiếng vào bài học. HS lớp 6

chia sẻ: “con rất thích các bài học về các hoạ sĩ nổi tiếng, con ấn tượng với tranh của các hoạ sĩ vì màu sắc và nét vẽ của tác giả rất sống động, con đã học theo và vẽ được những bức tranh rất đẹp”.

Như vậy, GV và HS của trường Herman đều nhận thức được tầm quan trọng của việc vận dụng nghệ thuật tạo hình của nghệ sĩ nổi tiếng thế giới trong dạy học Mĩ thuật.

Tiểu kết

Những cơ sở nghiên cứu đề tài trong chương này là tìm hiểu các khái niệm, khái quát về cuộc đời và sự ngiệp của họa sĩ Andy Warhol, những khó khăn và thuận lợi trong việc dạy học môn Mĩ thuật tại Trường Hermann Gmeiner Hà Nội. Học viên cũng đã khảo sát và kết luận được tầm quan trọng trong việc vận dụng nghệ thuật tạo hình của nghệ sĩ nổi tiếng thế giới vào dạy học Mĩ thuật là rất cần thiết.

Đặc biệt hơn là nghiên cứu về cuộc đời và sự nghiệp của hoạ sĩ Andy Warhol là một họa sĩ người Mỹ nổi tiếng về nghệ thuật đại chúng (*Pop Art*). Các tác phẩm của Andy Warhol đi sâu khám phá mối quan hệ giữa nghệ thuật biểu hiện, khám phá về văn hóa của người nổi tiếng, cùng với phong trào quảng cáo nở rộ vào những năm 1960. Thông qua đó ta thấy được sự phù hợp trong nghệ thuật tạo hình của hoạ sĩ Andy Warhol có thể ứng dụng vào chương trình học mĩ thuật của Trường Hermann Gmeiner Hà Nội. Tìm hiểu về nghệ sĩ nổi tiếng là kiến thức đã có trong môi trường mĩ thuật, tuy nhiên việc ứng dụng tạo hình của hoạ sĩ Andy Warhol trong dạy học lại rất mới mẻ đối với HS, vậy nên, đưa những kiến thức này vào tìm hiểu vận dụng để dạy và học là rất hợp lí và cần thiết.

Chương 2
NGHỆ THUẬT TẠO HÌNH TRONG TRANH CỦA ANDY WARHOL VÀ NGUYÊN TẮC, BIỆN PHÁP VẬN DỤNG VÀO DẠY HỌC MĨ THUẬT TẠI TRƯỜNG HERMANN GMEINER HÀ NỘI

2.1. Phong cách và đặc trưng ngôn ngữ nghệ thuật trong tranh của Andy Warhol

2.1.1. Quan điểm và phong cách

Andy Warhol nổi tiếng về nghệ thuật đại chúng (Pop Art) và chắc chắn là một trong những nghệ sĩ kỳ quặc tuyệt vời của thế giới nghệ thuật hiện đại, cách nhìn mọi thứ đặc biệt và phong cách Nghệ thuật đại chúng nổi bật đến mức chúng ta có thể nói rằng ông là cha đẻ và nhà phát triển chính của phong cách đẹp như tranh vẽ này. Phong cách Pop Art nghệ thuật và cảm hứng của Warhol được đặc trưng bởi việc sử dụng nhiều màu sắc rất nổi bật và bão hòa, chúng luôn được sử dụng màu bổ túc, màu sắc đối lập với nhau, kết hợp màu lạnh với màu ấm trong cùng một bố cục, tạo ra sự tương phản tuyệt vời và phong cách nổi bật đó đạt được hiệu quả thị giác cao.

Nói về phần hội hoạ trong nghệ thuật của Andy Warhol tưởng chừng đơn giản và ít về hình thức, nhưng trong thực tế chứa đựng rất nhiều điều bí ẩn bên trong nó mà đã bao nhiêu năm nay vẫn chưa có một ai có thể giải thích nó một cách thoả đáng. Andy Warhol đã biến những sự vật rất đỗi bình thường trở thành biểu trưng của thời đại. Những bức tranh hộp sốt cà chua Campbell hay chai Coke của ông chính là ví dụ. Ông đã sử dụng đến kỹ thuật kẻ, vẽ quảng cáo đương thời để thực hiện các tác phẩm của mình. Và đã giống quảng cáo thì tất nhiên luôn sống động, bắt mắt và hấp dẫn.

Phong cách nghệ thuật đó của Andy Warhol đã ảnh hưởng nhiều đến các nhà thiết kế thời trang đương thời và cả ngày nay. Cùng cái tên Andy

Warhol, cụm từ "Pop-art fashion" đã trở thành một khái niệm mặc nhiên được chấp nhận trong giới thời trang. Nghe đến khái niệm ấy, người ta sẽ ngay lập tức hình dung ra những trang phục có màu sắc rực rỡ, họa tiết đơn giản, có chút nghịch ngợm. Ví dụ khác, người yêu thời trang giờ đây đã quá quen với color-block. Tuy nhiên, không phải ai cũng biết được rằng cách phối hợp táo bạo những màu sắc đối chọi ấy đã khởi đầu từ thập niên 1960, trong không khí đầy sôi động của Pop Art.

Hoạ sĩ Andy Warhol đã tạo ra các tác phẩm bằng cách sử dụng các đối tượng nhân vật đang nổi tiếng dựa trên nền tảng kinh nghiệm nhiều năm làm về quảng cáo của ông. Với xu hướng Nghệ thuật đại chúng - Pop Art, ông đã sử dụng những thứ bình dân nhất để tạo nên các tác phẩm của mình.

Andy Warhol trước đây có quan điểm tôn thờ vẻ đẹp quyến rũ có sức mê hoặc, giờ đây nó không còn bị coi là kỳ quặc nữa. Đặc điểm nổi bật của các bức chân dung ông vẽ vào những năm 1970, những nhân vật nổi tiếng được ông thể hiện trông rất thơ ngây, hồn nhiên và đức độ vô cùng. Những tác phẩm đó không còn là chân dung của "những nhân vật nổi tiếng" vì lợi ích tự thân của chúng, mà đó là những con người có tài về mặt nào đó.

Từ một cá tính không thể lẫn với một ai khác nghệ thuật Pop Art gắn liền với cái tên Andy Warhol. Nó đã từng bị cả xã hội định kiến chối bỏ, vượt lên trên mọi rào cản bảo thủ để vươn lên định đoạt giá trị mới về cái đẹp cho con người. Nghệ thuật Pop Art đã tạo ra sắc màu mới mẻ cho tầng lớp bình dân mà giới thượng lưu không thể nào chối bỏ, đã trở thành mảnh đất phì nhiêu, trù phú cho nghệ thuật đường phố, nơi graffiti lan rộng đến với các khu phố ổ chuột.

2.1.2. Đặc trưng Pop Art trong tranh Andy Warhol

2.1.2.1. Tranh in

Pop Art ra đời với đặc trưng bởi sử dụng sự đơn giản của những vật bình thường hóa xu hướng tiêu dùng và những hình ảnh quảng cáo đầy màu

sắc, vui nhộn và trẻ trung. Đó là nghệ thuật đại chúng, dễ tiếp cận với người dân bình thường trong xu thế hiện đại. Sự thể hiện của các đồ vật đơn giản, hàng ngày nổi bật, được hiển thị như các sản phẩm tiêu dùng, như thể chúng là quảng cáo. Chúng là những sản phẩm được sản xuất hàng loạt, không có tính chủ quan xuất hiện để phản đối xã hội tinh hoa theo thứ bậc và tiêu dùng thời đó. Sự đơn giản và lạnh lùng rõ ràng này được tạo ra trái ngược với ý nghĩa sâu sắc đã được trao cho các tác phẩm của các trường phái Biểu hiện Trừu tượng làm phá bỏ ranh giới giữa nghệ thuật hàn lâm và nghệ thuật hiện đại, đã là nghệ thuật thì không có cao thấp.

Do vậy, những quan niệm nghệ thuật được mở rộng hơn, ai cũng có thể làm được nghệ thuật chỉ là có ý tưởng sáng tạo độc đáo, một nhân vật chủ chốt trong phong trào này chắc chắn đó là của Andy Warhol (1928-1987) và những tác phẩm của ông vẫn còn được ưa chuộng cho đến ngày nay. Nhắc đến ông là nhắc đến sự táo bạo và táo bạo. Warhol đã sử dụng các biểu tượng của văn hóa Mỹ trong các bức tranh của mình, những hình ảnh tạo nên sức hút theo đúng nghĩa của chúng: chai Coca-Cola, lon súp của Campbell và thậm chí cả bản thân Marilyn Monroe.

Bên cạnh đó, ông cũng là một trong những nghệ sĩ sáng tạo với nhiều phương tiện kĩ thuật để tạo nên tác phẩm độc lạ nhất ví như vẽ tranh bằng tay, viết, sáng tạo thời trang nhưng ông được biết đến nhiều nhất với kĩ thuật in lụa. Với những thử nghiệm ban đầu trước khi chuyển sang sử dụng những bức ảnh sau này trong sự nghiệp của mình, Andy Warhol ban đầu dựa trên những bản in này dựa trên bản vẽ chân dung của ông trong tác phẩm "129 Die in Jet!"

Ông đã cùng chuyên gia tạo ra các lưới màn hình lụa cho những bức ảnh chân dung mà ông đã chọn. Các bộ phận của những tấm màn hình này được chặn bằng keo để khi nghệ sĩ đưa một miếng bọt biển thấm mực lên chúng, mực sẽ thấm qua các phần xốp xuống tấm vải bên dưới. Các màu khác cũng được thêm vào theo cách tương tự.Đặc trưng trong tranh in lụa

chính là tính lặp lại của màu sắc. Thành công của Warhol vào quy trình in lụa truyền thống là sử dụng sơn acrylic có độ chính xác cao cùng với mực in, mang đến cho hình ảnh của ông sự sống động và đặc biệt phong phú về màu sắc. Trong ngôn ngữ đồ hoạ còn goi là kĩ thuật in lưới. Từ sau thành công với kĩ thuật này nhiều tác phẩm "nghệ thuật đại chúng" của ông đã được tạo ra theo cách này, bao gồm cả bản in của ông về nữ diễn viên Elizabeth Taylor.

Tranh in lụa được biết rộng rãi khi ông sáng tác bức *White Disaster* (*White Car Crash 19 Times*) với kích cỡ lớn (khoảng 3,7m x 1,8m, tác phẩm lớn nhất về chủ đề *Thảm họa trắng* do Andy Warhol sáng tác vào năm 1963 - liên quan đến các tai nạn xe hơi. Tác phẩm thể hiện tính quy mô và cường độ mạnh về chủ đề sáng tác, nó được xem là thành tựu nghệ thuật quan trọng nhất trong sự nghiệp của nghệ sĩ này, cũng như một trong những tác phẩm nghệ thuật hội họa gây ám ảnh nhất của thế kỷ 20. Điều khác biệt của tác phẩm này ở chỗ nó không chỉ là quy mô khổng lồ mà còn là bảng màu của nó luôn làm mê mẩn bất kỳ ai đứng trước ngắm nhìn bởi thực sự nó thực sự dường như phát sáng, theo cách mà màn hình lụa đen được đăng tải trên nền trắng sắc nét. Đó chính là thành công của nghệ sĩ.

Tiếp tục với kĩ thuật in lụa đó thì ông lại thành công với với tác phẩm vẽ nữ diễn viên quá cố, biểu tượng tình dục - Marilyn Monroe của Hollywood. Trong tác phẩm *Shot Sage Blue Marilyn* vẽ vào năm 1964, Warhol lấy ý tưởng từ bức ảnh quảng cáo trong bộ phim *Niagara* chiếu vào năm 1953 của Monroe và tạo cho nữ diễn viên khuôn mặt hồng, mắt kẻ xanh cùng với làn môi đỏ trên nền hoa xô thơm. Bức tranh được sáng tác sử dụng một kỹ thuật được gọi là in lụa, sao chép hình ảnh trên giấy hoặc canvas bằng cách sử dụng một lớp lụa lưới mịn giống như giấy nến ngay năm 1962, khi cái chết của Marilyn làm chấn động Hollyword và thế giới

điện ảnh, bức tranh hàng chục Marilyn được trình bày trên cùng một khuôn hình, chỉ khác màu tóc, môi, mắt, khiến người xem bị choáng ngợp. Andy Warhol bấy giờ nổi bật như một họa sỹ "thức thời", "ăn theo sự kiện", mặc dầu trước đó ông đã sớm được biết đến như một họa sỹ quảng cáo. Và, cũng lập tức ông đã bị công chúng ném đá như một kẻ bôi nhọ thần tượng. Tuy nhiên, càng về sau, tác phẩm Marilyn này đã được xem là loạt tranh quan trọng nhất trong sự nghiệp của Andy, đánh dấu bước ngoặt mới trong sáng tạo đồ họa nhân bản được khởi đầu từ những hộp Campbell Soup hay chai Coca Cola. Điều khác biệt ở đây là, hình ảnh được nhân bản không phải hàng hóa công nghiệp mà là con người. Nó là nguyên nhân cho hàng loạt cuộc tranh luận không ngớt về tác phẩm. Liệu sự nhân bản này là tôn vinh hay giễu nhại, phỉ báng thẩm mĩ đương thời? Phải chăng con người cũng được đánh đồng với hàng hóa? Dẫu là gì đi chăng nữa thì nghệ thuật vẫn có ngôn ngữ riêng. Còn những bức tranh thì như vận toàn bộ ngữ nghĩa về cuộc đời của Marilyn.

Không phải ngẫu nhiên ở tác phẩm *Giáp bản Marilyn*, nửa phía trái là ảnh màu trong khi các bản in bên phải lại đen trắng. Chúng như sự đối lập trần trụi giữa sự phù du của cuộc sống đầy hào nhoáng và cái lem luốc của thực tế bên trong. Không những thế, nửa đen trắng lại được Andy cố tình in như những bản in hỏng. Điều này cũng được lặp lại và nhấn mạnh hơn trong *6 Marilyn, 9 Marilyn*. Sự đánh tráo màu trên các bản in đen trắng rồi cố tình làm nhòe, làm âm hình ảnh của cô được ví như những nốt thăng trầm cuộc đời. Rồi, trong cao hứng sau đó, ông còn cắt riêng hình ảnh nụ cười của Marilyn và cũng nhân bản lên hàng trăm hình như một giá trị không thay thế của thời đại.

Sáng tạo mà dường như không có gì sáng tạo, bởi hầu như những cách tạo màu trong in lưới của Andy Warhol cũng chính là cách thức in 4 màu trong các bản in báo chí. Chỉ có điều ông đã tách chúng ra từng công

đoạn với ý thức rất rõ ràng như một thủ pháp trong nghệ thuật. Thậm chí, ở đó còn chứa đựng những thách thức điên rồ của ông đối với nghệ thuật dường như đã có phần bế tắc vào những năm 1960. Ông kịch liệt phản đối quan niệm cho rằng nghệ thuật là sản phẩm của tài năng khéo léo, được làm bằng tay và dành cho những người sành sỏi, biểu thị nhân cách của họa sỹ. Ông từng tuyên bố, ông muốn mọi người suy nghĩ giống nhau, nghĩ ai cũng là một cái máy và gọi xưởng vẽ của mình là nhà máy chế tạo nhân bản vô giới hạn. Ông không thích một bức tranh giống như cái không phải là nó. Ông muốn nó là chính nó. Và theo ông một bức tranh còn hơn cả thế giới hiện thực khi nó phản ánh hiện thực. Ở đó, Marilyn cũng chỉ là một chất liệu gây chú ý, giống như cô nàng từng là một phần tử làm nên xu thế điện ảnh đương thời vậy.

Tuy nhiên, điều để loạt tác phẩm này có vị trí vững chắc trong nghệ thuật thế kỷ 20 có lẽ không chỉ là Marilyn mà là sự mở đường cho một hình thức mới của Andy Warhol. Chúng được xem là kiểu thức đặc trưng rất Pop - một thẩm mĩ mới được hầu hết các thế hệ họa sỹ sau ông tiếp thu và phát triển. Sau thành công với Marilyn, chính Andy Warhol đã tiếp tục nhân bản các nhân vật có ảnh hưởng lớn trong chính trị, văn hóa Mỹ, những người có số phận cũng đặc biệt không kém cô đào bạc mệnh kia, như: Tổng thống Kennedy, đệ nhất phu nhân Jackie Kennedy, ca sỹ Elvis Presley, diễn viên Liz Taylor... Dẫu cố tình phát ngôn gây sốc, nhưng rõ ràng những bức tranh của Andy Warhol về các nhân vật nổi tiếng này đã góp phần làm nên hình ảnh của nước Mỹ thế kỷ 20 trong nghệ thuật.

2.1.2.2. Tranh vẽ

Năm 1962, Andy Warhol đã tạo ra loạt phim *Campbell's Soup Cans* và trình bày nó trong buổi trình diễn cá nhân đầu tiên của mình tại Phòng trưng bày Ferus ở New York. Tổng cộng có ba mươi hai lon súp vẽ tay với các nhãn khác nhau trên vải đã được tạo ra một vị trí trong ánh đèn sân

khẩu như một tác phẩm nghệ thuật. Ngày nay, không có gì đáng ngạc nhiên, nhưng vào năm 1962, Pop Art vẫn còn sơ khai.

Những tác phẩm mẫu mực của nghệ thuật đương đại lần đầu tiên được trưng bày trước công chúng vào năm 1962 với ba mươi hai hình ảnh được sắp xếp theo hàng ngang. Cái này đến cái khác, giống như nó sẽ có trên kệ siêu thị. Nghệ thuật đại chúng là không thể ngăn cản. Warhol đã giới thiệu hàng tiêu dùng vào thế giới của các phòng trưng bày mà không bỏ qua hoặc che giấu giá trị thị trường thực của chúng một cách nghệ thuật.

Warhol tuyên bố rằng ông là khách hàng thường xuyên của Campbell's Soup: một cho bữa trưa mỗi ngày trong hai mươi năm. Sự lặp đi lặp lại không làm anh ta nản lòng, “điều tương tự lặp đi lặp lại” là điều anh ta đang tìm kiếm. Tiêu dùng đã và đang là trung tâm của xã hội Mỹ, nhưng hàng hóa công nghiệp của đại chúng vẫn bị từ chối vào các viện bảo tàng vào thời điểm đó. Và đó chính xác là những gì Warhol muốn: đưa tiêu dùng đại chúng thực sự vào nghệ thuật.

Để phản ánh thế giới xung quanh, ông đã sử dụng các bức ảnh từ quảng cáo, người nổi tiếng và truyện tranh. Khẩu hiệu thương hiệu Campbell's Soup hiện tại cũng áp dụng cho nghệ thuật đại chúng: "Được tạo ra cho cuộc sống thực". Vì vậy, có vẻ hợp lý khi nghĩ rằng loạt tác phẩm của ông với những chiếc lon cũng bày tỏ lòng kính trọng đối với kỷ niệm thời thơ ấu của ông.

Bức tranh *Coca-Cola* (1962) [H3.2; PL3; tr.119], “Tôi chỉ vẽ những thứ tôi luôn nghĩ là đẹp; những thứ bạn sử dụng hàng ngày và không bao giờ nghĩ đến”. Tuyên bố của Warhol mô tả phong cách của ông. Tác phẩm của ông đặt các vật phẩm thông thường lên phía trước. Ý tưởng này áp dụng bức vẽ tay một chai Coca-Cola. Một thách thức khác đối với sự thống trị của chủ nghĩa biểu hiện trừu tượng.

Tranh *Coca-Cola* của Warhol có kích thước bằng với nhiều bức tranh nổi tiếng trong lịch sử (6ft x 5ft) nhưng không có sự trừu tượng hóa nào. Tuy nhiên, có một số điểm tương đồng khác ở đây. Như trong loạt các tác phẩm nổi tiếng của Robert Motherwell – *Stations of the Cross*, tranh *Coca-Cola* bao gồm một khối lượng lớn màu đen trên nền trắng. Cái chai nhảy ra khỏi khung ảnh; đòi hỏi sự chú ý của những bức tranh sâu sắc như tranh của Motherwell – nhưng giờ đây lại cảm nhận được sự thống trị.

2.1.2.3. Minh họa thương mại

Warhol là một nhà thiết kế quảng cáo tiêu dùng cực kỳ thành công. Ông đã sử dụng các kỹ thuật thương mại của mình để tạo ra một hình ảnh vừa dễ nhận ra, vừa kích thích thị giác. Tại sao có 32 bức hình; những bức tranh canvas rất bình thường chiếm một bức tường khổng lồ của một không gian trưng bày đắt tiền? Hàng tiêu dùng và hình ảnh quảng cáo đã tràn ngập cuộc sống của người Mỹ với sự thịnh vượng của thời đại đó và Warhol đã tinh tế tái tạo sự phong phú đó; thông qua hình ảnh được tìm thấy trong quảng cáo. Ông tái tạo trên canvas trải nghiệm ở trong một siêu thị đầy ắp.

Vì vậy, Warhol được ghi nhận với hình dung một loại hình nghệ thuật mới mà tôn vinh (và cũng bị chỉ trích) thói quen tiêu dùng của những người đương thời và người tiêu dùng ngày nay.

Trước khi vẽ những chiếc lon nổi tiếng đó, Warhol đã làm việc trong lĩnh vực xuất bản thời trang. Vào cuối những năm 1950, ông đã vẽ minh họa thời trang cho các quảng cáo và bài báo, đồng thời thiết kế bố cục tạp chí cho các tạp chí nổi tiếng hàng đầu vào thời điểm đó, bao gồm cả Harper's Bazaar. Biên tập viên thời trang khét tiếng Diana Vreeland gọi ông là "Andy Paperbag" theo cách ông mang công việc của mình đến và đi từ văn phòng thành phố New York.

Được biết đến như một nhà lãnh đạo nếu không muốn nói là người dẫn đầu của sự nổi dậy của Nghệ thuật đại chúng trong những năm 1960,

Warhol đã khám phá các mối quan hệ giữa nghệ thuật cao cấp và tiêu dùng thông qua các bài bình luận kích thích tư duy về văn hóa Mỹ, và do đó làm bùng lên các tranh luận. Ông đã chuyển đổi các phương tiện phim ảnh, hội họa, nhiếp ảnh, dệt lụa, điêu khắc, xuất bản, và thậm chí cả âm nhạc, có hiệu quả chạm đến hầu hết mọi ngóc ngách của nghệ thuật tiêu dùng của Mỹ, đặc biệt là thời trang.

2.1.3. Ngôn ngữ nghệ thuật trong một số tác phẩm tiêu biểu

Các tác phẩm của Andy Warhol ca ngợi những sản phẩm tiêu dùng bình dân và toàn cầu hóa. Bằng cách này, nghệ sĩ luôn thể hiện cuộc sống hàng ngày như một sản phẩm khác để tiêu dùng thông qua nghệ thuật của mình cho nên rất dễ nhận biết, những xu hướng tiêu dùng, chịu ảnh hưởng của tranh ảnh báo chí hoặc các phương tiện truyền thông đại chúng. Các tác phẩm của ông luôn ở dạng hình ảnh phẳng phân chia theo mảng. Hình ảnh trẻ trung và ngôn ngữ thể hiện táo bạo. Màu sắc chủ yếu là vàng, đỏ và xanh dương, rất rực rỡ và có độ tương phản mạnh. Thường phản ánh hình ảnh các nghệ sĩ nổi tiếng, nổi bật trên các truyền thông đại chúng.

Trong số các nhân vật được nhắc đến trong nhật ký của Andy Warhol là diễn viên, nữ diễn viên, nhà văn, chính trị gia, triệu phú, nhà thiết kế thời trang, vận động viên, nhạc sĩ, nhà báo, họa sĩ và những người nổi tiếng khác nói chung.

Với tranh *Gold Marilyn Monroe (1962)* [H3.3; PL3; tr. 120], Warhol luôn say mê với nhân vật diễn viên nổi tiếng, ông đã lấy một bức ảnh đen trắng của cô diễn viên này (từ năm 1953 cho bộ phim Niagara) và sử dụng bức ảnh để tạo ra một loạt các hình ảnh. Từ một ý tưởng chung cho tất cả các tác phẩm của Marilyn là hình ảnh của cô đã được lặp đi lặp lại trên các tác phẩm, ý tưởng của ông. Ông đã một lần nữa tạo mới hình ảnh cô diễn viên người mẫu nổi tiếng này và gây được tiếng vang về sự xuất hiện trên báo và tạp chí vào thời điểm đó về những tác phẩm nghệ thuật Pop Art trẻ

trung. Sau khi xem hàng loạt hình ảnh như vậy, người xem ngừng nhìn thấy một người được mô tả gần gũi, hiện thực, nhưng để lại một biểu tượng của nền văn hóa tiêu dùng, phổ biến. Hình ảnh cô người mẫu, diễn viên trở thành trang trí cho một hộp ngũ cốc khác trên kệ siêu thị, một trong hàng trăm hộp – tất cả đều giống hệt nhau, trở thành một nhãn hàng sản phẩm nhiều người biết đến. Ở đây, ông đã sử dụng hình ảnh cô diễn viên này như chơi trên ý tưởng của một biểu tượng. Đặt khuôn mặt của Marilyn trên một nền màu vàng rất lớn. Bối cảnh là sự tái tạo của các biểu tượng tôn giáo của Byzantine. Chỉ thay vì một vị thần, chúng ta đang nhìn vào một hình ảnh (trở nên hơi gớm ghiếc khi kiểm tra kỹ hơn); của một người phụ nữ nổi tiếng và chết trong bi kịch khủng khiếp. Warhol nhận xét một cách tinh tế về xã hội; và sự tôn vinh của nó về những người nổi tiếng. Ở đây, một lần nữa, các nghệ sĩ Pop sử dụng các đối tượng phổ biến và hình ảnh để làm cho thể hiện giá trị và môi trường xung quanh đương thời.

Ở tác phẩm *Mao* (1973) [H3.11; PL3; tr. 124], Warhol kết hợp sơn và vải trong hình ảnh của Mao Trạch Đông; một loạt mà ông đã vẽ trong phản ứng trực tiếp với chuyến thăm năm 1972 của Tổng thống Richard Nixon tới Trung Quốc. Warhol lấy hình ảnh đen trắng của Mao từ cuốn sách nhỏ màu đỏ của ông (ấn phẩm cộng sản nổi tiếng của Mao) và tạo ra hàng trăm bức tranh có kích thước khác nhau của Mao.

Một số bức tranh này rộng tới 15 feet x 10 feet, một quy mô gợi lên bản chất thống trị của sự cai trị của Mao đối với Trung Quốc và sự sùng bái cá tính tuyệt vời mà Mao nắm giữ. Kích thước hoành tráng này cũng vang lên những đại diện tuyên truyền cao chót vót đang được trưng bày khắp Trung Quốc trong cuộc Cách mạng Văn hóa. Nhưng bằng cách tạo ra hàng trăm hình ảnh như vậy và xếp chúng lên tường, Warhol đã biến hình ảnh của Mao thành một sản phẩm siêu thị – như chai Coca-Cola – xếp trên kệ (và có kích thước nhỏ, trung bình và lớn). Mao của Warhol bây giờ là một

sản phẩm tiêu dùng, một khối xây dựng cơ bản của chủ nghĩa tư bản – hay chính ý tưởng rằng chủ nghĩa cộng sản đang chống lại. Warhol đi xa hơn nữa, những vệt màu giống như graffiti, rouge đỏ và bóng mắt xanh; nghĩa đen là hình ảnh của Mao – một hành động nổi loạn chống lại máy tuyên truyền Cộng sản. Warhol sử dụng các thiết bị nghệ thuật hiện đại như nét vẽ mang tính biểu cảm xung quanh khuôn mặt của Mao như một cách chơi chữ khác: các nét vẽ là dấu hiệu của biểu hiện cá nhân và tự do nghệ thuật – chính những ý tưởng mà Cách mạng Văn hóa của Mao chống lại.

Với tranh *Evis Presley (*1963) [H3.7; PL3; tr. 122], Andy Warhol đã khiến Evis Presley đã trở thành biểu tượng của văn hoá đại chúng Mỹ. Andy Warhol đam mê thể hiện các gương mặt nổi tiếng, trong đó có gương mặt vua nhạc Rok and Roll, đối với đám đông sự lặp lại không bao giờ nhàm chán. Đây là tranh in của Andy Warhol, ông dùng kĩ thuật in lụa, in những tấm ảnh chân dung Evis Presley thành bố cục biến ảo đủ màu và sắc độ khác nhau. Là họa sĩ của xã hội tiêu thụ Mỹ, ông say mê các ngôi sao của xã hội đó như các ngôi sao màn bạc, các họa sĩ, nhà văn, "chỉ cần nổi tiếng 15 phút"

Tác phẩm của Andy Warhol được tái tạo trong các sự kiện của cuộc sống hàng ngày, nắm bắt một số lượng lớn các ý tưởng từ các chủ đề khác nhau. Theo cách này, người ta thường tìm thấy trong số các tác phẩm của ông những hình ảnh liên quan đến mọi thứ, từ tai nạn xe hơi đến tự tử, trải qua những thảm kịch, thiên tai và thảm họa.

Ở mức độ tương tự, ông đã tạo ra các tác phẩm mà nhân vật chính là nhân vật của công chúng. Tương tự như vậy, nghệ sĩ không bao giờ từ bỏ sự khởi đầu của mình trong tiếp thị và quảng cáo, đặc biệt là các sản phẩm tiêu dùng đại chúng.

Nói chung, Warhol lấy cảm hứng từ thế giới xung quanh ông, đặc trưng chủ yếu là sự phát triển của chủ nghĩa tiêu dùng, hệ quả của việc sản xuất hàng loạt nhiều sản phẩm trong xã hội những năm 50 và 60.

Mặt khác, cần phải nhận xét rằng tác phẩm của Andy Warhol đại diện cho nền tảng của xã hội hiện tại của chúng ta, vì chúng dựa trên thời điểm khi quảng cáo và tiếp thị bắt đầu mở rộng.

Theo cách riêng của mình, người nghệ sĩ mang tính biểu tượng này muốn đại diện cho sự mất đi tính cá nhân và sự lạc hậu của các đồ vật khi chúng được sản xuất với số lượng lớn. Trong một số tác phẩm của mình, ông cũng muốn nắm bắt sự kết thúc của chuỗi tiêu thụ, bắt đầu kỷ nguyên hậu thế của các đồ vật ngay cả khi chúng biến mất.

Các tác phẩm của Andy Warhol, thông qua sự đa dạng phong phú của họ, đã biến đổi khái niệm nghệ thuật. Kể từ đó trở đi, nghệ sĩ có thể sử dụng bất kỳ cách nào để biến tác phẩm của mình trở nên bất tử và đồng thời nhận được sự chấp nhận cao của công chúng dành cho Pop Art.

Bằng cách này, có những khía cạnh khác nhau của nghệ sĩ, tùy thuộc vào lĩnh vực mà anh ta bước vào. Trong số đó có thể kể đến những điều sau:

Ngay từ những ngày đầu sự nghiệp, Andy Warhol đã chuyên tâm vào việc tạo ra các quảng cáo và minh họa truyện tranh bằng tranh vẽ tay, trở thành họa sĩ thương mại nổi tiếng nhất ở New York vào năm 1955. Tuy nhiên, nhiều năm sau, tìm cách tạo sự khác biệt với những người nổi tiếng khác cùng thời và xuất hiện trong các phòng trưng bày nghệ thuật chính của thành phố New York, ông đã dấn thân vào lĩnh vực in lụa.

Một phần tốt của tác phẩm của Andy Warhol tham khảo việc sử dụng các kỹ thuật serigraphic. Vì vậy, vào năm 1960, ông đã sáng tạo một trong những tác phẩm quan trọng nhất của mình, có tên *Before and After,* bao gồm việc tái tạo một quảng cáo đen trắng bằng cách sử dụng phương pháp serigraphy.

2.2. Biện pháp vận dụng nghệ thuật tạo hình của Andy Warhol vào dạy học Mĩ thuật tại Trường Hermann Gmeiner Hà Nội

2.2.1. Nguyên tắc đề xuất các biện pháp

Quá trình đề xuất các biện pháp vận dụng nghệ thuật tạo hình của Andy Warhol vào dạy học Mĩ thuật tại Trường Herman German Hà Nội

ngoài việc dựa vào những kết quả nghiên cứu lí luận và thực tiễn của đề tài còn phải căn cứ vào một số nguyên tắc cơ bản như sau:

2.2.1.1. Đảm bảo tính thực tiễn

Xuất phát từ thực tiễn vận dụng nghệ thuật tạo hình của Andy Warhol vào dạy học Mĩ thuật tại Trường Herman German Hà Nội chưa được triển khai và áp dụng. Chính vì vậy, nguyên tắc này đòi hỏi những biện pháp vận dụng cần phải phù hợp với thực tiễn địa phương, thực tiễn nhà trường và thực tiễn dạy học môn Mĩ thuật, phù hợp với trình độ của GV mĩ thuật và đặc điểm HS của trường.

2.2.1.2. Đảm bảo tính khả thi

Nguyên tắc này là cơ sở quan trọng để khẳng định mức độ hiệu quả mà biện pháp đã đề ra. Do đó, để đảm bảo các biện pháp vận dụng mang tính khả thi cần có sự hỗ trợ của cán bộ quản lý, sự cố gắng tìm tòi nghiên cứu của GV mĩ thuật, giúp cho việc áp dụng các biện pháp vào thực tiễn một cách thuận lợi. Chính vì vậy, các biện pháp vận dụng nghệ thuật tạo hình của Andy Warhol vào dạy học Mĩ thuật trong Trường Herman German Hà Nội cần bám sát chương trình học, phù hợp với điều kiện, tình hình thực tế của địa phương, của nhà trường và năng lực của đội ngũ GV mĩ thuật và trình độ của HS.

2.2.1.3. Đảm bảo tính hiệu quả

Nguyên tắc này đòi hỏi các biện pháp được luận văn nghiên cứu, đề tài cần phải phù hợp, triển khai đồng bộ, đem lại hiệu quả thiết thực trong quá trình vận dụng nghệ thuật tạo hình của Andy Warhol vào dạy hoc mĩ thuật tại Trường Herman German Hà Nội, góp phần nâng cao chất lượng học tập của HS trong trường.

2.2.2. Một số biện pháp vận dụng nghệ thuật tạo hình của Andy Warhol vào dạy học Mĩ thuật tại Trường Hermann Gmeiner Hà Nội

2.2.2.1. Sử dụng phương pháp dạy học tích cực trong vận dụng nghệ thuật tạo hình của Andy Warhol vào dạy học

Ngày nay, với sự phát triển của công nghệ số, HS có thể tiếp nhận thông tin phong phú đa chiều từ nhiều nguồn khác nhau và theo nhiều cách khác nhau. Việc sử dụng công nghệ trong thời đại 4.0 giúp HS giải quyết được các vấn đề đồng thời xử lý được nhiều thông tin cùng lúc. Chính vì vậy, mục tiêu giáo dục hiện nay không chỉ nhằm trang bị kiến thức, kĩ năng cho HS mà chú trọng đến việc HS vận dụng kiến thức, kĩ năng vào cuộc sống, đặc biệt là phát triển năng lực sáng tạo, năng lực giải quyết vấn đề phù hợp với hoàn cảnh. Luật Giáo dục công bố năm 2019 tại điều 30.3 trong có ghi: "Phương pháp giáo dục phổ thông cần phát huy được tính chủ động, tích cực, tự giác, sáng tạo của HS phù hợp với đặc trưng riêng của từng môn học, lớp học và đối tượng HS; bồi dưỡng phương pháp tự học, kỹ năng hợp tác, khả năng tư duy độc lập; hứng thú học tập của bản thân từ đó phát triển toàn diện năng lực và phẩm chất của người học; tăng cường ứng dụng công nghệ thông tin và các phương tiện truyền thông vào trong quá trình giáo dục".

Một phần rất quan trọng của công tác giảng dạy là làm thế nào để thiết kế bài học và các hoạt động học tập để HS có thêm động cơ học tập, tạo hứng thú cho HS tích cực tham gia vào các tiến trình của bài học hơn. Khi thiết kế bất cứ một bài học hay hoạt động học tập, GV cần phải cân nhắc đến nhiều phương pháp giảng dạy khác nhau nhằm mang lại hiệu quả tích cực cho việc giảng dạy và học tập. Bản chất của dạy và học tích cực là:

- Tìm hiểu và khai thác động lực học tập của mỗi cá nhân HS để có thể phát huy tối đa tính tự phát triển bản thân.

- Coi trọng lợi ích, nhu cầu của từng cá thể HS để chuẩn bị sẵn sàng thích ứng với đời sống xã hội.

Vậy nên, phương pháp dạy và học tích cực đề cập đến các hoạt động học tập được tổ chức, định hướng bởi GV, còn HS chủ động tham gia vào quá trình tìm kiếm, khám phá kiến thức, vận dụng kiến thức để giải quyết vấn đề trong thực tiễn. Thông qua các hoạt động đó mà HS lĩnh hội được nội dung học tập và phát triển năng lực sáng tạo.

Những dấu hiệu đặc trưng để nhận biết các phương pháp dạy và học tích cực mà một số cuốn sách viết về dạy học tích cực với một số phương pháp và kĩ thuật dạy học đưa ra là:

- Hoạt động dạy - học thông qua tổ chức các hoạt động cho HS, chú trọng công tác rèn luyện phương pháp tự học cho mỗi HS.

- Tăng cường và phát huy khả năng hoạt động học tập của mỗi HS, luôn có sự phối hợp học hợp tác.

- Hoạt động dạy - học cần nâng cao việc chú trọng đến sự quan tâm và hứng thú của HS vào bài học cũng như nhu cầu và lợi ích của xã hội.

- Dạy và học coi trọng hướng dẫn tìm tòi.

- Kết hợp đánh giá của thầy với tự đánh giá của trò [2].

Phương pháp dạy - học tích cực là tổng hoà kết hợp của nhiều phương pháp, hình thức, kĩ thuật khác nhau. Dưới đây là một số phương pháp dạy - học tích cực:

- Phương pháp đặt và giải quyết vấn đề: Là hoạt động mà trong đó GV đưa ra những tình huống có vấn đề, sau đó gợi mở cho HS phát hiện và tự giải quyết vấn đề đó. Thông qua quá trình tìm kiếm và giải quyết vấn đề, HS đã rèn luyện và nắm bắt được kiến thức cùng kĩ năng học tập.

- Phương pháp dạy học theo góc: “Dạy học theo góc là một phương pháp dạy học, trong đó người học thực hiện các nhiệm vụ khác nhau ở các

vị trí cụ thể trong lớp học nhưng cùng là hướng tới để cùng chiếm lĩnh một nội dung học tập theo các phong cách học khác nhau.” [2, tr.116]

- Phương pháp dạy học nhóm: Đây là một trong số những phương pháp dạy học tích cực được thực hiện tương đối phổ biến ở các trường hiện nay. Do có sự tương tác, thảo luận, chia sẻ kinh nghiệm giữa các HS với nhau nên các nhóm HS có thể giải quyết nhiệm vụ được giao.

- Phương pháp dạy học theo hợp đồng: Là một hình thức tổ chức hoạt động dạy - học mang tính cả thể hóa, nhằm khuyến khích người học phát huy được tối đa khả năng tự kiểm tra và đánh giá kết quả học tập của chính mình. Với hoạt động này, GV và HS sẽ kí kết một hợp đồng có các vấn đề mà HS cần giải quyết trong một khoảng thời gian nhất định. HS có thể tự quyết định các bước giải quyết vấn đề, giải quyết vấn đề nào trước, thời gian giải quyết các vấn đề là bao lâu.

- Nghiên cứu trường hợp điển hình: Đây là phương pháp mà GV sẽ đưa ra một tình huống có thật trong cuộc sống để làm minh chứng cho nội dung bài học.

- Phương pháp đóng vai: Với hoạt động này, HS sẽ đặt mình vào vị trí của các nhân vật trong tình huống mà GV đưa ra. Sau đó HS cùng thảo luận và trao đổi về tình huống. HS sẽ cảm nhận sâu sắc hơn các vấn đề và phương pháp giải quyết vấn đề.

- Phương pháp dạy học theo dự án: Là hoạt động học tập nhằm tạo ra cơ hội cho HS biết cách tổng hợp kiến thức, đánh giá kết quả và áp dụng kiến thức từ nhiều lĩnh vực để giải quyết các vấn đề về bài tập tình huống. Thực tế, đây là hình thức học tích hợp liên môn.

- Phương pháp trò chơi: Phương pháp tìm hiểu vấn đề thông qua trò chơi luôn khiến HS gia tăng sự kích thích, hứng thú tìm hiểu.

Tuy nhiên, vẫn có các phương pháp dạy học dành riêng cho bộ môn Mĩ thuật. Cuốn sách: *Giáo trình Mĩ thuật và phương pháp dạy học Mĩ*

thuật [27], tác giả Nguyễn Quốc Toản có đưa ra các phương pháp dạy mĩ thuật theo các nội dung trong chương trình như: Phương pháp dạy - học vẽ theo mẫu; phương pháp dạy - học vẽ tranh; phương pháp dạy vẽ trang trí; phương pháp dạy - học thường thức mĩ thuật; phương pháp dạy - học tập nặn, tạo dáng.

Vậy nên, để có những hoạt động dạy - học tích cực, GV phải khéo léo kết hợp thêm các phương pháp để hỗ trợ HS phát huy tính tích cực trong môn học như:

- Phương pháp quan sát: Phương pháp này tạo cho HS một kho tàng hình ảnh cũng như kiến thức cuộc sống, hỗ trợ HS xây dựng ý tưởng khi thực hành vẽ tranh.

- Phương pháp đàm thoại gợi mở: Phương pháp kích thích trí tò mò, ham hiểu biết và sự hào hứng khi tiếp cận kiến thức mới. Hướng HS theo đúng chủ đề bài học, giúp HS sáng tạo trong mọi tình huống.

Phương pháp trực quan: Phương pháp cần dùng đến các đồ dùng trực quan như tranh ảnh, đồ vật hoặc sự làm mẫu trực tiếp đến từ người khác.

Phương pháp luyện tập thực hành: Đây là phương pháp bắt buộc trong môn Mĩ thuật. HS thể hiện kĩ năng cá nhân thông qua thực hành. Phương pháp giúp HS củng cố kiến thức đã học.

Ngoài việc sử dụng các phương pháp dạy học, hoạt động dạy - học mĩ thuật còn được tổ chức theo quy trình:

- GV giới thiệu nội dung bài học.

- GV và HS cùng thảo luận, phân tích nội dung bài học.

- HS phản hồi lại những kiến thức đã nắm bắt được.

HS thực hành.

Ở quy trình này, HS tự làm và hoàn thiện sản phẩm cho chính bản thân mình, GV kiểm soát được quá trình lĩnh hội.

Theo quan điểm của Công nghệ giáo dục, phương pháp gắn liền với nội dung. Với mỗi nội dung bài học sẽ có phương pháp phù hợp với nội dung bài học đó, nó là một thực thể thống nhất không thể tách rời nhau.

Lợi ích của phương pháp dạy học tích cực:

- HS có hứng thú học tập, chủ động, tích cực tham gia vào hoạt động xây dựng bài học.

- Hình thức tổ chức học theo nhóm sẽ giúp HS mạnh dạn, chủ động và biết hợp tác hơn. Ngoài ra, HS còn được rèn luyện thêm kĩ năng xã hội, kĩ năng nhận xét đánh giá.

- Mỗi sản phẩm mĩ thuật đều sáng tạo, mang theo cảm nhận cá nhân và phong cách của riêng mình.

- HS hiểu bài, có thể trình bày bài theo cách hiểu của riêng mình.

- HS phát triển khả năng tự học.

- HS phát huy toàn diện thông qua 7 loại hình trí tuệ.

Những mặt hạn chế:

- Về mặt cơ sở vật chất, ở một trường học do điều kiện về quỹ đất, ít phòng học, còn chưa có phòng học chức năng riêng cho những bộ môn năng khiếu và tủ để đồ dùng và trưng bày sản phẩm của tất cả các khối lớp. Còn khá nhiều trường chưa có phòng dạy mĩ thuật, âm nhạc. Phòng học trên lớp diện tích nhỏ, gây khó khăn trong việc phân nhóm khi hoạt động tập thể, GV phải di chuyển từ phòng học này qua phòng học lớp khác liên tục để đáp ứng được yêu cầu.

- Trong khi đồ dùng dạy học cho môn mĩ thuật cần khá nhiều nhưng kinh phí ở nhiều trường còn rất hạn chế cho việc đầu tư vào môn mĩ thuật. Với yêu cầu của chương trình mới thì đồ dùng đề đáp ứng được nội dung chương trình còn chưa đầy đủ.

- Việc sắp xếp thời gian cho tiết dạy môn Mĩ thuật còn phụ thuộc vào thời gian hoạt động chung của các môn học khác trong toàn trường. Một

tuần thời lượng của môn Mĩ thuật chỉ có 1 tiết 45 phút, chính vì vậy, giờ học mĩ thuật chưa có sự liền mạch giữa các tiết. Một chủ đề kéo dài trong vài tuần HS sẽ mất đi sự hứng thú.

Việc dạy theo phương pháp dạy học tích cực cũng có những khó khăn nhất định, nó đòi hỏi người GV phải chuẩn bị bài học một cách chu đáo, ngoài ra cần luôn luôn chủ động tìm tòi cái mới, biết vận dụng linh hoạt các phương pháp phù hợp vào từng bài học khác nhau, nhằm tạo ra sự hứng thú và thu hút sự tham gia của tất cả các em HS trong lớp. GV cần đầu tư nhiều thời gian vào tiết học sao cho phù hợp với từng đối tượng HS.

2.2.2.2. Cách thức vận dụng nghệ thuật tạo hình của Andy Warhol vào dạy học một số bài học mĩ thuật cụ thể tại Trường Hermann Gmeiner Hà Nội

Qua những nghiên cứu về thực trạng dạy học, kế hoạch dạy học Mĩ thuật tại Trường Hermann Gmeiner Hà Nội cùng với việc áp dụng các phương pháp giảng dạy mĩ thuật, nắm bắt tâm lý của trẻ và tính chất đặc thù của HS học viên muốn hướng các kiến thức về nghệ thuật tạo hình trong tranh của họa sĩ Andy Warhol đến các HS của trường. Học viên chọn cách thức vận dụng vào các bài học cụ thể cho khối lớp 6 và khối lớp 7. Qua nghiên cứu về nghệ thuật tạo hình của họa sĩ Andy Warhol học viên muốn các em học hỏi, biết nhiều hơn đến các cách vẽ, cách thể hiện của họa sĩ nổi tiếng trên thế giới đồng thời thấy được các mảng đề tài phong phú của họa sĩ. Tranh của họa sĩ Andy Warhol với những đề tài gần gũi với cuộc sống, cách thể hiện tranh đa dạng có thể vận dụng được vào nhiều bài học của các em. Việc lựa chọn những tác phẩm phù hợp nhất đưa vào giảng dạy cụ thể sẽ giúp HS có thể hình dung rõ hơn về nghệ thuật tạo hình của họa sĩ Andy Warhol cũng như biết cách vận dụng vào bài vẽ của mình như thế nào? Việc vận dụng linh hoạt, sáng tạo các phương pháp dạy học tích cực của GV là yếu tố vô cùng quan trọng để đạt hiệu quả cao trong bài học. Từ đó, các

em HS biết cách vận dụng một cách sáng tạo và tích cực vào bài học thực hành tạo ra những tác phẩm mang hơi hướng cá nhân mình.

** Vận dụng nghệ thuật tạo hình trong tác phẩm của hoạ sĩ Andy Warhol vào bài: "Sản phẩm từ vật liệu đã qua sử dụng"*

Bám theo nghiên cứu phân tích đặc điểm lứa tuổi và kế hoạch dạy học của khối lớp, học viên nhận thấy việc vận dụng nghệ thuật tạo hình trong tranh chân dung của họa sĩ Andy Warhol vào vào bài: "Sản phẩm từ vật liệu đã qua sử dụng" chương trình học mĩ thuật lớp 6 là hợp lý. Vì vậy, học viên đã đề xuất tiến hành thực nghiệm chủ đề này ở khối lớp 6 và chọn ra 2 lớp 6A1 và 6A2 thực hành tạo sản phẩm từ vật liệu đã qua sử dụng. Lớp thực nghiệm là lớp 6A1 - lớp đối chứng là lớp 6A2. Vì cả 2 lớp này có sĩ số HS cũng như năng lực học tương đương nhau, chủ đề Sản phẩm từ vật liệu đã qua sử dụng cũng rất gần gũi với các em. Ở bài học: "Sản phẩm từ vật liệu đã qua sử dụng", học viên sẽ tiến hành thực nghiệm trong 2 tiết học ở lớp 6A1 vẽ vận dụng theo nghệ thuật tạo hình trong tranh của hoạ sĩ Andy Warhol. Lớp 6A2 sẽ tiến hành dạy theo đúng giáo trình và chương trình học Mĩ thuật bộ đề ra.

Đầu tiên, GV chuyển giao nhiệm vụ học tập. GV hướng dẫn HS tìm hiểu cách tạo hình và trang trí sản phẩm thông qua việc quan sát hình ảnh tư liệu về tái chế đồ vật được trình chiếu từ máy. GV hướng dẫn HS quan sát hình vẽ trong SGK để nhận biết được những vật liệu nào có thể dùng để tái chế, làm sao để tận dụng những vật liệu đã qua sử dụng, biết cách xử lí để biến đổi thành sản phẩm mới.

GV chia HS theo cặp 2-3 bạn để thảo luận về cách tạo dáng và trang trí chiếc ống đựng bút, nêu được về công dụng của sản phẩm và tính thẩm mỹ trong sản phẩm mới đó. GV đặt câu hỏi để HS thảo luận: Trong nhà em có những vật liệu hay vật dụng đã qua sử dụng nào phù hợp để tái chế thành

sản phẩm mới. Để làm ra được một sản phẩm tái chế, chúng ta cần có những dụng cụ nào?

Bước tiếp theo, HS thực hiện nhiệm vụ học tập. HS đọc SGK và thực hiện yêu cầu. GV đến các nhóm theo dõi, hỗ trợ HS nếu cần thiết. Đến bước báo cáo kết quả hoạt động và thảo luận, GV gọi 2 bạn đại diện của 2 nhóm trả lời. GV gọi HS khác nhận xét, bổ sung. Để cách giá kết quả, thực hiện nhiệm vụ học tập, GV đánh giá, nhận xét, chuẩn kiến thức. GV kết luận: Có rất nhiều sản phẩm hữu dụng và giúp ích cho cuộc sống hàng ngày có thể tạo ra được từ những vật liệu đã qua sử dụng .

GV hướng dẫn quy trình tạo hình, trang trí sản phẩm từ vật liệu đã qua sử dụng. Thứ nhất, cần quan sát và chọn ra vật liệu đã qua sử dụng nào phù hợp ý tưởng về sản phẩm mới. Sau đó, sử dụng dụng cụ kéo để cắt tạo hình khối, sau đó dán hoặc ghép lại để cho ra tạo hình của sản phẩm mới. Sử dụng màu vẽ hoặc giấy màu, vải… trang trí cho sản phẩm thêm bắt mắt và có tính thẩm mỹ.

Tiến hành tổ chức thực hiện, GV hướng dẫn để mỗi bạn HS thu thập vật liệu đã qua sử dụng có sự khả thi trong việc tái chế, sau đó sưu tầm lại thành một kho nguyên liệu chung của cả lớp. Từ các vật liệu đã qua sử dụng mình đang có, lên ý tưởng và tạo hình cho sản phẩm mới. Lựa chọn vật liệu hợp lí, dựa theo ý tưởng của mình để phân loại những vật liệu khả thi và chọn đúng vật liệu phù hợp.

GV đặt một số câu hỏi gợi mở cho HS có hình dung về tạo hình: Theo em, những vật liệu đã qua sử dụng nào có giá trị trong việc biến đổi thành sản phẩm mới. Em sẽ tạo dáng sản phẩm như thế nào mà vẫn phù hợp với công dụng của nó? Dụng cụ nào phù hợp để thực hiện tạo sản phẩm mới? Em sẽ chọn phong cách trang trí nào để sản phẩm của mình hấp dẫn bắt mắt nhất?

GV hỗ trợ và hướng dẫn HS luyện tập, thực hiện tạo dáng, trang trí sản phẩm theo ý thích. Cách xử lí vật liệu, kĩ thuật tạo hình, điều chỉnh hình khối vật liệu đã qua sử dụng để biến đổi thành sản phẩm mới. HS thực hành luyện tập và GV nhận xét, bổ sung.

Với hoạt động vận dụng, bước đầu HS trưng bày và chia sẻ. HS hoàn thành được sản phẩm để trưng bày, HS thuyết trình được ý tưởng về sản phẩm của mình. GV đặt ra các câu hỏi để học sinh phân tích - đánh giá. HS chia nhóm để thảo luận hội ý về những câu hỏi của GV với sản phẩm mĩ thuật của HS.

Phần tổ chức thực hiện, GV chia nhóm để HS trưng bày sản phẩm. Các nhóm cử đại diện hoặc cá nhân nêu lên cảm nhận và phân tích được về kĩ thuật thực hiện của bài nhóm mình và bài nhóm bạn khác thông qua các câu hỏi gợi mở: Sản phẩm nào làm em ấn tượng nhất; Bằng quan sát nêu cách tạo ra sản phẩm; Vật liệu được tái sử dụng trong sản phẩm; Giá trị sử dụng của sản phẩm. HS tiếp nhận nhiệm vụ, trả lời câu hỏi, đưa ra đáp án. GV nhận xét, đánh giá, chuẩn kiến thức bài học.

Để vận dụng - phát triển, với mục tiêu giúp HS vận dụng kiến thức đã học vào thực tế, GV đặt câu hỏi gợi mở giúp học sinh vận dụng – phát triển. HS thảo luận theo nhóm để thống nhất câu trả lời dựa trên sản phẩm mĩ thuật của HS

GV tổ chức thực hiện giúp học sinh có được hiểu biết về các cách thức thực hiện sản phẩm tái chế, giới thiệu cho HS biết những vật liệu phù hợp để tạo ra sản phẩm tái chế thông qua video được GV trình chiếu.

GV đặt câu hỏi: Em ấn tượng với sản phẩm của tác phẩm nào? Em nhận ra vật liệu nào được sủ dụng để tái chế trong sản phẩm/ tác phẩm mới? Quan sát những đồ vật đó, em liên tưởng đến những đồ vật đã qua sử dụng nào? Em sẽ làm gì khác đối với những vật liệu đó ?

HS tiếp nhận nhiệm vụ, trả lời câu hỏi, đưa ra đáp án, ví dụ như: Em thích nhất sản phẩm chiếc đồng hồ. Theo em, rất nhiều vật liệu được sử dụng để tạo nên sản phẩm này. Tạo hình, cách trang trí của mỗi sản phẩm tạo hình rất đa dạng, nhiều màu sắc, thể hiện được sự sáng tạo, ý tưởng và khả năng tái sử dụng của người thực hiện.

**Vận dụng nghệ thuật tạo hình trong tác phẩm của hoạ sĩ Andy Warhol vào bài: "Sắc màu tranh in"*

GV chuyển giao nhiệm vụ học tập, yêu cầu HS quan sát hình ở trang 70 SGK Mĩ thuật 7, thảo luận để nhận biết cách tạo bức tranh in từ mi ca. GV yêu cầu HS nêu các bước cách tạo bức tranh in từ mi ca. Sau đó, nêu câu hỏi gợi mở để HS suy nghĩ thảo luận, và trả lời: Vẽ theo hình thức ước lệ của tranh in từ mi ca được thể hiện với các bước như thế nào?

Tiếp theo, HS thực hiện nhiệm vụ học tập, HS đọc SGK và thực hiện yêu cầu. GV theo dõi, hỗ trợ HS nếu cần thiết.

Phần báo cáo kết quả hoạt động và thảo luận, GV gọi một số HS trình bày câu trả lời của mình. GV gọi HS khác nhận xét, đánh giá câu trả lời của bạn. Bước đánh giá kết quả, thực hiện nhiệm vụ học tập, GV đánh giá, nhận xét, chuẩn kiến thức. GV chốt: Tranh in từ mi ca thường tạo nên những mảng màu cho cảm giác xốp nhẹ, ít thấy trong tranh vẽ.

GV hướng dẫn cách tạo bức tranh in từ mi ca cần qua các bước tiến hành: Vẽ hình bức tranh, đặt mi ca lên bản vẽ và dán cố định vào mặt bàn. Sau đó, đặt giấy in lên mi ca và dán cố định một cạnh để in. Tiếp theo, lật giấy, vẽ màu lên mi ca theo hình phác bên dưới. Áp giấy in vào mi ca đã vẽ màu, dùng lô lăn hoặc vải mềm xoa lên giấy để in hình. Cuối cùng là điều chỉnh màu, hình in, hoàn thiện sản phẩm.

Để tổ chức thực hiện, GV yêu cầu HS vẽ tranh theo ý thích, theo gợi ý câu hỏi: Xác định nội dung cần thể hiện. Vẽ phác hình lên giấy có kích

thước nhỏ hơn mặt mi ca. Chuẩn bị màu, dụng cụ in và thực hiện theo hướng dẫn.

GV chuyển giao nhiệm vụ học tập, yêu cầu HS quan sát hình ở trang 70 SGK Mĩ thuật 7, thảo luận để nhận biết cách tạo bức tranh in độc bản từ mi ca. GV yêu cầu HS nêu các bước cách tạo bức tranh in độc bản từ mi ca. Sau đó, nêu câu hỏi gợi mở để HS suy nghĩ thảo luận và trả lời. Tiếp đó, HS thực hiện nhiệm vụ học tập, HS đọc SGK và thực hiện yêu cầu. GV theo dõi, hỗ trợ HS nếu cần thiết. Để báo cáo kết quả hoạt động và thảo luận, GV gọi một số HS đứng dậy trình bày câu trả lời của mình. GV gọi HS khác nhận xét, đánh giá câu trả lời của bạn. Cuối cùng, GV đánh giá kết quả, thực hiện nhiệm vụ học tập, nhận xét, chuẩn kiến thức. GV chốt: Tranh in từ mi ca thường tạo nên những mảng màu cho cảm giác xốp nhẹ, ít thấy trong tranh vẽ. Có thể sử dụng các vật liệu có bề mặt phẳng, không thấm nước như kính, gạnh men, đá… để in. HS thực hành luyện tập và GV nhận xét, bổ sung.

GV hướng dẫn HS trưng bày sản phẩm và chia sẻ với mục tiêu HS hoàn thành sản phẩm và trưng bày được sản phẩm đồng thời có khả năng chia sẻ về ý tưởng sản phẩm của mình. GV đặt câu hỏi để học sinh tư duy về hoạt động phân tích và chia đánh giá. HS thảo luận và trả lời câu hỏi trong SGK Mĩ thuật 7 qua sản phẩm mĩ thuật của HS.

Để tổ chức thực hiện, GV tổ chức cho HS dán bo trình bày các tác phẩm trên dãy bàn triển lãm và phân tích nêu cảm nhận về bài của mình, của bạn khác. Thúc đẩy khả năng tư duy đánh giá của HS bằng cách GV cho HS đứng trong vai trò người phê bình nghệ thuật: Sản phẩm em yêu thích; Cách phối hợp màu sắc; Chất cảm trên hình in; Kỹ thuật thể hiện tranh in; Ý tưởng điều chỉnh để sản phẩm hoàn thiện hơn. HS tiếp nhận nhiệm vụ, trả lời câu hỏi, thảo luận, đánh giá. GV nhận xét, đánh giá, chuẩn kiến thức bài học.

Tiểu kết

Chương 2 luận văn nghiên cứu nghệ thuật tạo hình trong tranh của Andy Warhol và biện pháp ứng dụng vào dạy học môn Mĩ thuật tại trường Hermann Gmeiner Hà Nội

Thứ nhất, luận văn đã tìm hiểu quan điểm và phong cách của Andy Warhol thể hiện qua nghệ thuật tạo hình trong tranh của ông, phân tích đặc trưng ngôn ngữ nghệ thuật trong một số tác phẩm của Andy Warhol được chọn lựa từ ba thể loại gồm tranh in, tranh vẽ và minh họa thương mại, làm rõ ngôn ngữ nghệ thuật tạo hình được biểu đạt trong các tác phẩm, giá trị nghệ thuật đặc trưng thể hiện qua các tác phẩm.

Luận văn nêu những nguyên tắc đề xuất và đưa ra một số biện pháp vận dụng nghệ thuật tạo hình trong tranh của Andy Warhol vào dạy học một số bài học của môn Mĩ thuật lớp 6 và lớp 7 tại Trường Hermann Gmeiner Hà Nội. Vận dụng linh hoạt, sáng tạo các phương pháp dạy học tích cực giúp đạt hiệu quả cao trong bài học hướng dẫn HS biết cách vận dụng một cách sáng tạo và tích cực vào bài học thực hành. Vận dụng nghệ thuật tạo hình trong tác phẩm của hoạ sĩ Andy Warhol vào bài: "Sản phẩm từ vật liệu đã qua sử dụng" và bài: "Sắc màu tranh in". Việc lựa chọn những tác phẩm phù hợp nhất đưa vào giảng dạy cụ thể sẽ giúp HS có thể hình dung rõ hơn về nghệ thuật tạo hình của họa sĩ Andy Warhol cũng như biết cách vận dụng vào bài xử lý chất liệu và hoạt động in, vẽ tranh.

Chương 3
THỰC NGHIỆM VẬN DỤNG NGHỆ THUẬT TẠO HÌNH TRONG TRANH CỦA ANDY WARHOL VÀO DẠY HỌC MĨ THUẬT TẠI TRƯỜNG HERMANN GMEINER HÀ NỘI

3.1. Thực nghiệm

Để đề tài thêm tính chính xác, học viên đã tham gia dạy học thực nghiệm, làm rõ tính chính xác của các giả thuyết khoa học.

- Thời gian triển khai: Thực hiện trong học kỳ 2 năm học 2020 - 2021, học kỳ 1 năm học 2021 - 2022.

- Thực nghiệm đối chứng: 04 tiết x 2 lớp vào các buổi học lý thuyết và thực hành trên lớp.

3.1.1. Mục tiêu thực nghiệm

- Triển khai các nội dung nghiên cứu vào thực tiễn.

- Tiếp thu nhiều ý kiến và thông tin từ nhiều người đóng góp (giáo viên dạy, học sinh, phòng ban, trưởng bộ môn) từ đó điều chỉnh nội dung.

- Đóng góp ý kiến cho công tác quản lý đào tạo.

- Phân tích và nắm được những khó khăn, thuận lợi trong khi thực nghiệm ứng dụng và đi vào thực tiễn, dựa vào những cơ sở đó để nêu ra biện pháp nhằm đem lại hiệu quả nhất khi dạy học.

3.1.2. Đối tượng thực nghiệm

Thực nghiệm với lớp khối lớp 6 và 7

- Khối lớp 6 gồm lớp 6A1 và lớp 6A2: Tiến hành vận dụng với bài *Sản phẩm từ vật liệu đã qua sử dụng*

- Khối lớp 7 gồm lớp 7A1 và lớp 7A2: Tiến hành vận dụng với bài *Sắc màu của tranh in*

- Người tiến hành thực nghiệm: GV Mĩ thuật Trần Trúc Anh

3.1.3. Nội dung thực nghiệm

Học viên tiến hành thực nghiệm dạy học theo phương pháp tiến hành các hoạt động, các bài trang trí để chứng minh tính khả thi của đề tài "Vận dụng nghệ thuật tạo hình trong tranh của Andy Warhol vào dạy học mĩ thuật tại Trường Hermann Gmeiner Hà Nội"

3.1.4. Không gian, thời gian tổ chức dạy học thực nghiệm

- Thời gian thực nghiệm: Từ 15 tháng 8 năm 2020 đến 20 tháng 5 năm 2021.

- Thực nghiệm tiến hành vào các buổi dạy chính khóa trên lớp và các hoạt động ngoại khóa.

- Địa điểm: Trường Hermann Gmeiner Hà Nội.

3.2. Tổ chức thực nghiệm

Để tiến hành thực nghiệm đạt hiệu quả tốt, học viên đã tiến hành theo các bước sau:

Bước 1: Lên kế hoạch, chọn lớp thực nghiệm và lớp đối chứng.

Bước 2: Trao đổi với giáo viên chủ nhiệm lớp thực nghiệm để biết được thực trạng của học sinh, đặc điểm, điều kiện lớp học, từ đó tìm ra một hình thức dạy học phù hợp nhất.

Bước 3: Vận dụng các kĩ năng về công nghệ thông tin để thiết kế bài dạy Mĩ thuật, hỗ trợ tổ chức giờ học ngoại khóa trong và ngoài trường học.

Bước 4: Trong khi thực nghiệm việc giảng dạy tại lớp, học viên đã quan sát biểu cảm của học sinh để nắm bắt được độ hứng thú của học sinh đối với bài học, theo dõi cảm xúc học sinh và khả năng tiếp thu kiến thức theo mức độ từ dễ đến khó, từ đó dùng làm cơ sở cho việc đánh giá nhận xét.

Bước 5: Kiểm tra kết quả thực nghiệm.

3.2.1. Chọn lớp thực nghiệm và lớp đối chứng

Để đưa ra lựa chọn các lớp thực nghiệm và đối chứng một cách khách quan, hiệu quả học viên đã tiến hành tìm hiểu kết quả học môn Mĩ thuật năm học 2020 -2021 làm sao chọn lực học giữa các lớp có sự tương

đồng. Kết quả cuối cùng đã lựa chọn các lớp 6A1, 6A2, 7A1, 7A2 tại trường Hermann Gmeiner Hà Nội thông qua bảng số liệu cụ thể như sau:

Bảng 3.1. Kết quả học tập môn Mĩ thuật năm học 2020 -2021

Lớp	Số HS	Hoàn thành tốt	Hoàn thành	Không hoàn thành
6A1	40	13 (32,5%)	26 (65%)	1 (2,5%)
6A2	40	12 (30%)	27 (67,5%)	1 (2,5%)
7A1	45	14 (31,1%)	31 (68,9%)	0 (0%)
7A2	45	13 (28,9%)	31 (68,9%)	1 (2,2%)
Tổng	170	52 (30.59%)	115 (67,65%)	3 (1,76%)

Nguồn: tác giả (2021)

Thông qua bảng kết quả trên ta thấy được kết quả học tập môn Mĩ thuật tại trường Hermann Gmeiner Hà Nội ở mức hoàn thành chiếm đa số khoảng 67,65%. Trong khi đó kết quả hoàn thành tốt đạt 30,59%, đây là tỉ lệ chưa cao, chưa đạt được chỉ tiêu đề ra của môn học. Tuy nhiên, tỉ lệ không hoàn thành môn học là rất ít chiếm 1,76%. Từ kết quả này cũng thúc đẩy học viên cần tìm ra các nguyên nhân cũng như cần tìm tòi các phương pháp dạy học hiệu quả hơn nữa để môn học đạt và vượt chỉ tiêu đề ra. Học viên cũng đã tiến hành tổng hợp kết hợp trao đổi với GV cùng bộ môn Mĩ thuật về việc ứng dụng các phương pháp dạy học. Kết quả cho thấy phương pháp được GV Mĩ thuật thường xuyên sử dụng chủ yếu là các phương pháp như: Quan sát nhận xét, phương pháp vấn đáp, phương pháp phân tích, phương pháp thực hành… Một số phương pháp như: Trò chơi lớp học, hoạt động nhóm… chưa được ứng dụng thường xuyên. Hiệu quả của các phương pháp này cũng được các GV Mĩ thuật cũng đánh giá rất cao nhưng do một số yếu tố chủ quan cũng như yếu tố khách quan mà trong các tiết học các phương pháp này chưa được đưa được thường xuyên. Chính vì vậy cũng phần nào ảnh hưởng đến hiệu quả học tập của các em HS. Học viên cũng đã đánh giá được thái độ học tập của các em đối với môn học thông

qua các giờ học mĩ thuật. Đa số các em HS hoạt động sôi nổi tích cực trong giờ học mĩ thuật nhưng bên cạnh đó cũng có những HS không tập trung, chưa thực sự hứng thú với môn học.

Học viên đã tiến hành kiểm tra khảo sát kết quả học tập của HS một số lớp trong 2 khối 6 và 7 để lập bảng thống kê, dựa trên số liệu bảng thống kê. Trong 2 khối lớp 6 và lớp 7, học viên lựa chọn mỗi khối 2 lớp có kết quả học tập tương đương nhau. Khảo sát này là cơ sở để đánh giá kết quả thực nghiệm của luận văn.

Bảng 3.2: Thống kê kết quả xếp loại khảo sát của 2 lớp 6A1 và 6A2 trước khi tiến hành thực nghiệm

Đối tượng	Số lượng	Kết quả kiểm tra					
		Hoàn thành tốt		Hoàn thành		Không hoàn thành	
		Số lượng	Tỉ lệ %	Số lượng	Tỉ lệ %	Số lượng	Tỉ lệ %
Lớp thực nghiệm 6A1	40	13	32,5 %	26	65 %	1	2,5%
Lớp đối chứng 6A2	40	12	30 %	27	67,5 %	1	2,5 %

Nguồn: tác giả (2021)

Bảng 3.3. Thống kê kết quả xếp loại khảo sát của 2 lớp 7A1 và 7A2 trước khi thực nghiệm

Đối tượng	Số lượng	Kết quả kiểm tra					
		Hoàn thành tốt		Hoàn thành		Không hoàn thành	
		Số lượng	Tỉ lệ %	Số lượng	Tỉ lệ %	Số lượng	Tỉ lệ %
Lớp thực nghiệm 7A1	45	14	31,1%	31	68,9 %	0	%
Lớp đối chứng 7A2	45	13	28,9 %	31	68,9 %	1	2,2%

Nguồn: tác giả (2021)

3.2.2. Kế hoạch thực nghiệm

Sau khi chọn ở mỗi khối lớp 6 và lớp 7 ra 2 lớp đối chứng và thực nghiệm, học viên thực hiện giảng dạy cùng một bài học. Lớp đối chứng học viên dạy theo đúng kế hoạch chương trình đầu năm của trường đã được phê duyệt, lớp thực nghiệm học viên vận dụng nghệ thuật của Andy Warhol vào dạy học chủ đề: "Vật liệu hữu ích" Bài 1: "Sản phẩm từ vật liệu đã qua sử dụng" khối lớp 6 và bài: "Sắc màu tranh in" của khối 7.

Thực nghiệm giảng dạy:

**** Thực nghiệm giảng dạy chủ đề: "Vật liệu hữu ích" Bài 1: Sản phẩm từ vật liệu đã qua sử dụng.*** [PL3.2; tr. 95]

Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ học tập

- Yêu cầu HS quan sát hình ở trang 60 SGK

Mĩ thuật 6 để nhận biết cách tận dụng và biến đổi hình khối của đồ vật đã qua sử dụng thành sản phẩm ứng dụng mới.

- GV yêu cầu HS làm việc theo nhóm, mỗi nhóm từ 2-4 học sinh thảo luận về cách tạo dáng và trang trí một số đồ dùng học tập của học sinh như ống đựng bút.. nhằm đảm bảo tính thẩm mĩ và công năng của sản phẩm.

- GV đặt câu hỏi để HS thảo luận:

+ Hãy nêu lên những vật liệu được sử dụng hàng ngày có thể tái sử dụng?

+ Để tạo hình và trang trí sản phẩm môi từ vật liệu đã qua sử dụng cần có các dụng cụ gì?

Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ học tập

+ HS đọc sgk và thực hiện yêu cầu.

+ GV đến các nhóm theo dõi, hỗ trợ HS nếu cần thiết.

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

+ GV gọi 2 bạn đại diện của 2 nhóm trả lời.

+ GV gọi HS khác nhận xét, bổ sung.

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

+ GV đánh giá, nhận xét, chuẩn kiến thức.

+ GV kết luận.

- Bằng phương pháp tạo hình sẽ tạo nên được các sản phẩm mới thông qua các vật liệu tái chế.

- Các bước thực hiện tạo hình và trang trí sản phẩm từ vật liệu tái chế:

+ B1. Quan sát các vật dụng đã qua sử dụng trong nhà lựa chọn vật liệu đã qua sử dụng có hình dáng và chất liệu phù hợp với việc tái chế thành sản phẩm mới.

+ B2. Sử dụng dụng cụ, cắt và ghép thành sản phẩm mới sao cho phù hợp với mục đích sử dụng của sản phẩm mới.

+ B3. Trang trí cho sản phẩm bằng màu vẽ, giấy dán, vải.. nhằm mục đích tăng tính thẩm mỹ và hấp dẫn cho sản phẩm.

Tổ chức thực hiện:

- GV hướng dẫn HS:

+ Tập hợp các vật liệu đã qua sử dụng mà từng cá nhân sưu tầm được để tạo kho vật liệu chung của nhóm hoặc lớp.

+ Quan sát và nghiên cứu các vật liệu đã qua sử dụng, từ đó tìm được ý tưởng và phác thảo tạo hình cho sản phẩm mới.

+ Dựa vào công dụng sản phẩm, lựa chọn chất liệu phù hợp, có tính khả thi cao để làm ra sản phẩm mới.

- GV hỏi những câu hỏi gợi mở kích thích học sinh tạo hình sản phẩm mới.

+ Trong nhà em có những vật dụng gì đã qua sử dụng mà vẫn có tính thẩm mỹ, phù hợp để tái chế?

+ Em sẽ tạo hình vật liệu đó như thế nào để thành sản phẩm mới và có thể sử dụng được?

+ Dụng cụ nào phù hợp để thực hiện tạo sản phẩm mới?

+ Em sẽ chọn phong cách trang trí nào để sản phẩm mới nhìn hấp dẫn hơn?

- GV hỗ trợ và hướng dẫn HS luyện tập:

+ Thực hiện tạo dáng, trang trí sản phẩm theo ý thích.

+ GV hướng dẫn học sinh cách xử lí vật liệu, tạo được hình theo ý muốn trong quá trình tái chế cho ra sản phẩm mới.

- HS thực hành luyện tập.

- GV nhận xét, bổ sung.

Hoạt động vận dụng

Nhiệm vụ 1: Trưng bày và chia sẻ

a. Mục tiêu: HS hoàn thành được sản phẩm tái chế có thể sử dụng được và có tính thẩm mỹ, HS chia sẻ được về ý nghĩa sản phẩm mình làm ra.

b. Nội dung:

- GV đặt cho HS các câu hỏi nhằm phân tích – đánh giá:

c. Sản phẩm học tập: Sản phẩm mĩ thuật của HS

d. Tổ chức thực hiện:

- HS chia từng nhóm nhỏ để trưng bày sản phẩm.

- Các nhóm phân công giới thiệu sản phẩm của mình, nêu cảm nhận về sản phẩm của bạn theo các câu hỏi gợi ý:

+ Sản phẩm nào làm em thấy ấn tượng nhất?

+ Theo em sản phẩm đó được tạo hình và trang trí như thế nào ?

+ Vật liệu nào được sử dụng để tái chế?

+ Mục đích sử dụng của sản phẩm là gì ?

- HS thảo luận và trả lời câu hỏi của GV

- HS tiếp nhận nhiệm vụ, trả lời câu hỏi, đưa ra đáp án.

- GV nhận xét, đánh giá, chuẩn kiến thức bài học.

Nhiệm vụ 2: Vận dụng - phát triển

a. Mục tiêu: HS vận dụng kiến thức đã học vào thực tế.

b. Nội dung:

- GV đặt câu hỏi để HS trả lời, dựa theo ở hoạt động Vận dụng - phát triển trong SGK.

- HS cùng nhau hội ý và trả lời các câu hỏi trên.

c. Sản phẩm học tập: Sản phẩm mĩ thuật của HS

d. Tổ chức thực hiện:

- Để giúp học sinh hiểu thêm về các cách thức sáng tạo sản phẩm, các chất liệu chế tác mỹ thuật phong phú và gần gũi xung quanh đời sống. GV sử dụng máy chiếu cho học sinh xem video giới thiệu về các thể loại nghệ thuật tái chế.

- GV đặt câu hỏi:

+ Em ấn tượng với sản phẩm nào nhất?

+Theo em, sản phẩm/tác phẩm đó được tạo ra từ vật liệu gì?

+ Sản phẩm/tác phẩm đó làm em nghĩ đến tạo hình của đồ vật gì?

+ Nếu em có những vật liệu như vậy, em sẽ tái chế thành sản phẩm gì?

- *HS tiếp nhận nhiệm vụ, trả lời câu hỏi, đưa ra đáp án.*

+ Em ấn tượng với sản phẩm tạo hình: đồng hồ, ô tô…

+ Những vật liệu nào được sử dụng để tạo hình: bóng đèn và các sản phẩm khác,…

+ Hình dáng, màu sắc của mỗi sản phẩm tạo hình: rất đa dạng, nhiều màu sắc, thể hiện được sự sáng tạo, ý tưởng và khả năng tái sử dụng của người làm.

**** Thực nghiệm giảng dạy Bài 16: Sắc màu tranh in.*** [PL3.4; tr. 110]

Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ học tập

- GV yêu cầu HS quan sát hình ở trang 70 SGK Mĩ thuật 7, thảo luận để nhận biết cách tạo bức tranh in từ mi ca. GV yêu cầu HS nêu các bước cách tạo bức tranh in từ mi ca. Sau đó nêu câu hỏi gợi mở để HS suy nghĩ thảo luân, và trả lời:

+ Vẽ theo hình thức ước lệ của tranh in từ mi ca được thể hiện với các bước như thế nào?

Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ học tập

- HS đọc SGK và thực hiện yêu cầu.

- GV theo dõi, hỗ trợ HS nếu cần thiết.

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

- GV gọi một số HS trình bày câu trả lời của mình.

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

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

- GV đánh giá, nhận xét, chuẩn kiến thức.

- GV chốt: *Tranh in từ mi ca thường tạo nên những mảng màu cho cảm giác xốp nhẹ, ít thấy torng tranh vẽ.*

II. Cách tạo bức tranh in từ mi ca

- Các bước tiến hành:

+ Bước 1: Vẽ hình bức tranh, đặt mica lên bản vẽ và dán cố định vào mặt bàn.

+ Bước 2: Đặt giấy in lên mica và dán cố định một cạnh để in.

+ Bước 3: Lật giấy, vẽ màu lên mica theo hình phác bên dưới.

+ Bước 4: Áp giấy in vào mica đã vẽ màu, dùng lô lăn hoặc vải mềm xoa lên giấy để in hình.

+ Bước 5: Điều chỉnh màu, hình in, hoàn thiện sản phẩm.

Tổ chức thực hiện:

- GV yêu cầu HS vẽ tranh theo ý thích, theo gợi ý câu hỏi:

+ Xác định nội dung cần thể hiện.

+ Vẽ phác hình lên giấy có kích thước nhỏ hơn mặt mi ca.

+ Chuẩn bị màu, dụng cụ in.

+ Thực hiện theo hướng dẫn.

Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ học tập

- GV yêu cầu HS quan sát hình ở trang 70 SGK Mĩ thuật 7, thảo luận để nhận biết cách tạo bức tranh in độc bản từ mi ca.

- GV yêu cầu HS nêu các bước cách cách tạo bức tranh in độc bản từ mi ca.

- Sau đó nêu câu hỏi gợi mở để HS suy nghĩ thảo luận và trả lời.

Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ học tập

- HS đọc SGK và thực hiện yêu cầu.

- GV theo dõi, hỗ trợ HS nếu cần thiết.

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

- GV gọi một số HS trình bày câu trả lời của mình.

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

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

- GV đánh giá, nhận xét, chuẩn kiến thức.

- GV chốt: *Tranh in từ mi ca thường tạo nên những mảng màu cho cảm giác xốp nhẹ, ít thấy trong tranh vẽ.*

Có thể sử dụng các vật liệu có bề mặt phẳng, không thấm nước như kính, gạnh men, đá... để in

- HS thực hành luyện tập

- GV nhận xét, bổ sung

Trưng bày sản phẩm và chia sẻ

a. Mục tiêu: HS có được sản phẩm của riêng mình và trưng bày trước lớp, HS chia sẻ được về ý nghĩa sản phẩm của mình.

b. Nội dung:

- GV dựa vào phần Phân tích – Đánh giá trong SGK để đặt câu hỏi cho HS trả lời.

- HS thảo luận và trả lời câu hỏi trong SGK Mĩ thuật 7.

c. Sản phẩm học tập: Sản phẩm mĩ thuật của HS.

d. Tổ chức thực hiện:

- GV hướng dẫn HS trưng bày bài vẽ đã hoàn thiện thành triển lãm nhỏ, sau đó hướng dẫn HS cách phân tích và chia sẻ cảm nhận về các bài vẽ.

- GV tổ chức cho HS bo bài bài giấy bìa và dán lên bảng.

- Nâng cao khả năng cảm thụ của HS bằng cách hướng HS như một nhà phê bình nghệ thuật để phân tích tác phẩm.

+ Sản phẩm em yêu thích.

+ Cách phối hợp màu sắc.

+ Chất cảm trên hình in.

+ Kỹ thuật thể hiện tranh in.

+ Ý tưởng điều chỉnh để sản phẩm hoàn thiện hơn.

- HS tiếp nhận nhiệm vụ, trả lời câu hỏi, thảo luận, đánh giá.

- GV nhận xét, đánh giá, chuẩn kiến thức bài học.

3.3. Tổng kết và đánh giá thực nghiệm

3.3.1. Tổng kết thực nghiệm

3.3.1.1. Kết quả thực nghiệm

* Kết quả khảo sát trước thực nghiệm:

Tiến hành khảo sát kết quả học và bài vẽ của HS 2 lớp 6A1 và 6A2 trước thực nghiệm. Hàng ngày bài vẽ của HS được đánh giá hoàn thành, ở mức đạt hoặc chưa đạt. Trong quá trình tiến hành khảo sát, kết quả học tập của HS được đánh giá ở 3 mức: Hoàn thành tốt, hoàn thành, không hoàn thành để có thể thống kê rõ hơn số HS có năng khiếu trong hoạt động thực hành mĩ thuật.

Tiến hành khảo sát kết quả học và bài vẽ của HS 2 lớp 6A1 và 6A2 trước thực nghiệm.

Đối tượng	Số lượng	Kết quả kiểm tra					
		Hoàn thành tốt		Hoàn thành		Không hoàn thành	
		Số lượng	Tỉ lệ %	Số lượng	Tỉ lệ %	Số lượng	Tỉ lệ %
Lớp thực nghiệm 6A1	40	13	32,5 %	26	65 %	1	2,5%
Lớp đối chứng 6A2	40	12	30 %	27	67,5 %	1	2,5 %

Nguồn: Tác giả (2021)

Kết quả khảo sát bài vẽ tranh trước khi thực nghiệm của lớp thực nghiệm và lớp đối chứng

Kết quả trên cho thấy khả năng học mĩ thuật và thể hiện bài vẽ của HS hai lớp tương đương nhau.

* Kết quả thực nghiệm:

So sánh kết quả ở lớp thực nghiệm và lớp đối chứng.

Bảng 3.4: Kết quả bài vẽ tranh sau khi thực nghiệm lớp 6A1 và 6A2

Đối tượng	Số lượng	Kết quả kiểm tra					
		Hoàn thành tốt		Hoàn thành		Không hoàn thành	
		Số lượng	Tỉ lệ %	Số lượng	Tỉ lệ %	Số lượng	Tỉ lệ %
Lớp thực nghiệm 6A1	40	17	42,5 %	23	57,5 %	0	0%
Lớp đối chứng 6A2	40	16	40 %	24	60 %	0	0%

Nguồn: tác giả (2021)

Tiến hành khảo sát kết quả học tập và bài vẽ của HS 2 lớp 7A1 và 7A2 trước thực nghiệm.

Đối tượng	Số lượng	Kết quả kiểm tra					
		Hoàn thành tốt		Hoàn thành		Không hoàn thành	
		Số lượng	Tỉ lệ %	Số lượng	Tỉ lệ %	Số lượng	Tỉ lệ %
Lớp thực nghiệm 7A1	45	14	31,1%	31	68,9 %	0	0 %
Lớp đối chứng 7A2	45	13	28,9 %	31	68,9 %	1	2,2 %

Nguồn: tác giả (2021)

Kết quả khảo sát bài vẽ tranh trước khi thực nghiệm của lớp thực nghiệm và lớp đối chứng.

Kết quả trên cho thấy khả năng học Mĩ thuật và thể hiện bài vẽ của HS hai lớp là tương đương nhau.

* Kết quả thực nghiệm:

So sánh kết quả ở lớp thực nghiệm và lớp đối chứng.

Bảng 3.5: Kết quả bài vẽ tranh sau khi thực nghiệm lớp 7A1 và 7A2

Đối tượng	Số lượng	Kết quả kiểm tra					
		Hoàn thành tốt		Hoàn thành		Không hoàn thành	
		Số lượng	Tỉ lệ %	Số lượng	Tỉ lệ %	Số lượng	Tỉ lệ %
Lớp thực nghiệm 7A1	45	19	42,2%	26	57,8 %	0	0 %
Lớp đối chứng 7A2	45	18	40%	27	60 %	0	0 %

Nguồn: tác giả (2021)

Qua phân tích kết quả các bài kiểm tra sau khi kết thúc tiết dạy thực nghiệm, học viên nhận thấy đa số HS trong lớp tham gia học thực nghiệm

đạt kết quả học tập cao hơn so với HS các lớp đối chứng. Phần lớn hai lớp 6A1 và 7A1 tham gia thực nghiệm đều tạo được sự hứng thú và sôi nổi trong giờ học.

Điểm tốt ở các lớp học thực nghiệm chiếm tỷ lệ cao hơn, số điểm trung bình cũng hạn chế hơn so với lớp đối chứng.

3.3.2. Đánh giá thực nghiệm

Hiệu quả các giải pháp cho cơ sở đào tạo

Trong quá trình thực nghiệm, tôi thấy, cơ sở vật chất tuy được mở rộng không nhiều nhưng trong tương lai sẽ đáp ứng phần nào nhu cầu học Mĩ thuật của HS đặc biệt là trong quá trình thực hành, hoạt động nhóm… Đồng thời, trong khoảng thời gian thực nghiệm, tôi được nhà trường tạo điều kiện và chỉ thêm cho tôi một số kĩ năng soạn và giảng. Từ đó, tôi đã kết hợp cả việc viết bảng với sử dụng công nghệ thông tin với chủ đề làm quen với các nghệ sĩ đương đại, các tác giả nổi tiếng và thu được kết quả tích cực ở trên.

Bài học và những khuyến nghị

Để sử dụng có hiệu quả các biện pháp đã đề xuất, chúng tôi có một số khuyến nghị như sau:

- GV cần được trang bị thêm những kiến thức về các lĩnh vực khác như: Sinh học, Địa lí, Tiếng Việt… để tích hợp với môn Mĩ thuật trong quá trình giảng dạy giúp các em HS làm bài tốt hơn. Ngoài việc trang bị thêm kiến thức về một số môn học khác, GV cần được trau dồi thêm kĩ năng về việc sử dụng máy chiếu, biết ứng dụng công nghệ thông tin trong quá trình giảng dạy như sử dụng phần mềm Power point, phần mềm Preze, để nâng cao hiệu quả giảng dạy của mình. Do đó, cần đẩy mạnh tin học hóa trong hoạt động đào tạo và bồi dưỡng kĩ năng sử dụng sử dụng công nghệ thông tin cho các GV Mĩ thuật.

- Mạnh dạn ứng dụng các PPDH và kĩ thuật dạy học mới kết hợp với PPDH truyền thống; sử dụng các phương tiện dạy học hiện đại nhằm nâng cao hơn nữa hiệu quả giảng dạy môn Mĩ thuật, phát huy được năng lực sáng tạo của HS.

- Cần tổ chức tổng kết, đánh giá, rút kinh nghiệm, động viên khen thưởng với những tập thể, cá nhân có thành tích cao trong việc sử dụng có hiệu quả các biện pháp dạy học nhằm nâng cao năng lực sáng tạo cho HS.

- GV Mĩ thuật cần chia sẻ và giúp cho cha mẹ HS, cộng đồng xã hội nhận thấy được tầm quan trọng của Mĩ thuật và hoạt động giáo dục Mĩ thuật trong nhà trường, trong cuộc sống hiện tại và tương lai.

- Cần tạo điều kiện về cơ sở vật chất, điều kiện giáo dục (sinh hoạt chuyên môn, tham quan học hỏi và trao đổi kinh nghệm, sinh hoạt chuyên đề…) để GV có thêm kinh nghiệm ứng dụng các biện pháp nâng cao năng lực sáng tạo cho HS vào thực tế. đới với HS thì nhà trường có thể tổ chức thêm một số hoạt động ngoại khóa như cho các em vẽ tranh ngoài trời, tham quan các triển lãm Mĩ thuật hoặc bảo tàng Mĩ thuật, nếu được, nhà trường nên mở thêm câu lạc bộ Mĩ thuật để những em HS thực sự đam mê, thích vẽ thêm có thể học thêm ngoài giờ.

Tiểu kết

Chương 3 của luận văn tập trung nghiên cứu thực nghiệm nghệ thuật tạo hình trong tranh của Andy Warhol vào dạy học Mĩ thuật tại Trường Hermann Gmeiner Hà Nội gồm: mục tiêu thực nghiệm; đối tượng thực nghiệm; tổ chức thực nghiệm; tổng kết và đánh giá thực nghiệm. Mục tiêu thực nghiệm: nâng cao chất lượng dạy - học nói chung, nâng cao chất lượng dạy - học, phát huy tính sáng tạo và rèn luyện tính kiên trì của HS trong bộ môn mĩ thuật cần được đổi mới nhằm tạo ra sự đa dạng và phong phú cho môn học, tạo hứng thú tích cực cho HS. Đối tượng thực nghiệm:

Hai lớp của hai khối 6 và 7 được lựa chọn là lớp thực nghiệm và lớp đối chứng có sĩ số, mức độ kiến thức, kĩ năng học mĩ thuật là tương đương nhau. Tổ chức thực nghiệm bao gồm: quy trình các bước tiến hành, quá trình thực nghiệm, lập bảng thống kê kết quả xếp loại khảo sát trước khi kiểm chứng. Lên kế hoạch thực nghiệm và tiến hành thực nghiệm.

Sau quá trình thực nghiệm: dựa trên kết quả tổng hợp và đánh giá, thực hiện bảng so sánh kết quả học tập ở hai lớp thực nghiệm và lớp đối chứng. Tổng kết thành quả thực nghiệm trong bài vẽ của HS đánh giá kiến thức, kĩ năng, thái độ dạy và học của GV và HS. Đánh giá thực nghiệm: đánh giá về sự đầu tư chuẩn bị bài của GV và HS, đánh giá về mức độ thích thú của HS trong lớp học, đánh giá về hiệu quả mang lại sau mỗi giờ dạy, đánh giá về sản phẩm được hoàn thiện sau cùng, đánh giá kết quả mà học sinh và GV đạt được. Phân tích nguyên nhân vấn đề và giải quyết nhưng hạn chế trong quá trình thực nghiệm.

Để thấy được hiệu quả của những biện pháp nâng cao năng lực sáng tạo cho HS ở thực tế, đề tài đã có những minh họa cụ thể như bài soạn giảng bằng máy chiếu của GV, một số tranh vẽ, mô hình được HS thể hiện bằng nhiều hình thức chất liệu khác,… rất phong phú, sinh động, đầy tính sáng tạo cho thấy tính khả thi khi áp áp dụng các biện pháp nêu trên trong quá trình giảng dạy nhằm nâng cao hiệu quả dạy và học môn Mĩ thuật lớp 6,7

Kết quả thực nghiệm còn cho thấy mức độ nắm vững kiến thức cũng như khả năng làm bài thực hành của HS các lớp thực nghiệm nhanh hơn, hiệu quả hơn, vững chắc hơn so với trước khi thực nghiệm. Trong các tiết học thực nghiệm, HS say mê, hứng thú học tập hơn; HS hoạt động năng nổ, tích cực tham gia giờ học; nâng cao được tính chủ động của HS trong quá trình học tập, góp phần tạo ra sự tương tác giữa GV với HS, giữa HS với nhau trong giờ học được chặt chẽ hơn; các em có nhiều cơ hội để được giao

tiếp, trao đổi ý tưởng với nhau, biết hợp tác, hỗ trợ lẫn nhau, phát huy được tính sáng tạo; không khí lớp học vì thế mà trở nên sôi nổi thân thiện hơn, tiết học thực sự đã mang lại cho HS những kiến thức bổ ích, cảm xúc tích cực.

Bên cạnh đó, chương 3 còn đề xuất một số khuyến nghị như trang bị thêm kiến thức cho GV, cải thiện cơ sở vật chất, nâng cao điều kiện giáo dục để có thể sử dụng có thể sử dụng hiệu quả các biện pháp đã đề xuất.

KẾT LUẬN

Các tác phẩm của Andy Warhol ca ngợi những sản phẩm tiêu dùng bình dân và toàn cầu hóa. Bằng cách này, nghệ sĩ luôn thể hiện cuộc sống hàng ngày như một sản phẩm khác để tiêu dùng thông qua nghệ thuật của mình cho nên rất dễ nhận biết, những xu hướng tiêu dùng, chịu ảnh hưởng của tranh ảnh báo chí hoặc các phương tiện truyền thông đại chúng. Các tác phẩm của ông luôn ở dạng hình ảnh phẳng phân chia theo mảng. Hình ảnh trẻ trung và ngôn ngữ thể hiện táo bạo. Màu sắc chủ yếu là vàng, đỏ và xanh dương, rất rực rỡ và có độ tương phản mạnh phù hợp với cách sử dụng màu của các em HS.

Nghệ thuật tạo hình trong tranh của họa sĩ Andy Warhol được vận dụng vào dạy học Mĩ thuật cho thấy: Học sinh được tiếp cận thành tựu Mĩ thuật trên thế giới thông qua các tác phẩm mĩ thuật của các tác giả nổi tiếng. HS không chỉ biết thêm được những điều mới mẻ để vận dụng vào các bài thực hành trên lớp hiệu quả mà còn tạo cho các em sự hứng thú, say mê sáng tạo. Cùng với kết quả mang lại cũng tạo động lực cho giáo viên luôn cố gắng nỗ lực để phát triển môn Mĩ thuật tại Trường Hermann Gmeiner Hà Nội.

Khi sử dụng các phương pháp, kĩ thuật dạy học để vận dụng nghệ thuật tạo hình trong tranh của Andy Warhol vào dạy học Mĩ thuật tại Trường Hermann Gmeiner Hà Nội, GV cần tích hợp, lồng ghép hoạt động thực hành, sáng tạo, ứng dụng thẩm mĩ với thảo luận, cũng như kết hợp quan sát, nhận thức và phân tích, đánh giá thẩm mĩ trong tiến trình dạy học. Vấn đề mà GV cần đặc biệt lưu ý là không phải học sinh nào cũng hoàn toàn có năng khiếu về môn Mĩ thuật. Vậy nên, đòi hỏi người GV cần có phương pháp dạy học để làm sao khơi dậy được trí tò mò của HS về văn hoá thị giác, để các em mạnh dạn hơn, tự tin hơn trong suốt quá trình học

tập, trong thực hành, trao đổi và nhận xét đánh giá để sau này khi trưởng thành, các em vẫn có khả năng tiếp nhận, yêu thích và quan tâm đến lĩnh vực mĩ thuật.

Từ những đánh giá, nhận xét, kết quả tích cực của việc vận dụng nghệ thuật tạo hình trong tranh của họa sĩ Andy Warhol vào dạy môn mĩ thuật tại Trường Hermann Gmeiner Hà Nội, đó là một bước tiến rất quan trọng cho việc phát triển tư duy nghệ thuật và hiểu biết trong cảm thụ nghệ thuật của học sinh. Học viên muốn đóng góp, xây dựng Trường Hermann Gmeiner Hà Nội, không chỉ là nơi đào tạo ra những thế hệ học sinh đạt chất lượng tốt về các môn khoa học tự nhiên xã hội mà còn cả những HS có khả năng về năng khiếu nghệ thuật hội họa.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

A. Tài liệu tiếng Việt

1. Catherine Ingram, Andrew Rae Andrew (Nguyễn Quí Hiển dịch) (2020), *Đây là Warhol*, Nxb Dân trí, Hà Nội.
2. Nguyễn Lăng Bình (2000), *Mĩ thuật và phương pháp dạy học Mĩ thuật ở Tiểu học*, Nxb Giáo dục, Hà Nội.
3. Phạm Thị Chỉnh (2013), *Lịch sử Mĩ thuật thế giới,* Nxb Đại học Sư phạm, Hà Nội
4. Ngô Bá Công (2009) *Giáo trình mĩ thuật cơ bản*, Nxb Đại học Sư phạm, Hà Nội
5. Nguyễn Văn Dân (biên soạn) (1987), *Từ điển mĩ học,* Nxb Hội nhà văn, Hà Nội.
6. David Piper (Lê Thanh Lộc dịch) (1997), *Thưởng ngoạn Hội họa*, Nxb Văn hoá thông tin, Hà Nội.
7. Nguyễn Thị Đông, Vương Trọng Đức, Nguyễn Minh Quang (2019), *Tài liệu tìm hiểu chương trình môn mĩ thuật trong Chương trình giáo dục phổ thông 2018*, Trường Đại học Sư phạm, Hà Nội
8. Lê Thanh Đức (2003), *Nghệ thuật Môđéc và Hậu Môđéc*, Nxb Mĩ thuật, Hà Nội.
9. Elizabeth Lunday (Đỗ Tường Linh dịch) (2018), *Bí mật cuộc đời các danh họa và điêu khắc gia nổi tiếng*, Nxb Thế giới, Hà Nội.
10. Nguyễn Phi Hoanh (1978), *Một số nền mĩ thuật thế giới*, Nxb Văn hóa, Hà Nội.
11. Nguyễn Phi Hoanh (2013), *Mĩ thuật và nghệ sĩ*, Nxb TP HCM.
12. Lê Văn Hồng (Chủ biên) (2009), *Tâm lý học lứa tuổi và Tâm lý học sư phạm,* Nxb Đại học Quốc gia Hà Nội.
13. Uyên Huy (2009), *Màu sắc và phương pháp sử dụng*, Nxb Lao động Xã hội, Hà Nội.
14. Uyên Huy (2013), *Phương pháp tư duy và thực hành bố cục mĩ thuật*, Nxb Mĩ thuật, Hà Nội.

15. Đào Thị Thanh Huyền (2019), *Nghệ thuật tranh của Gustav Klimt vận dụng trong giảng dạy môn Tạo mẫu trang phục, Khoa Thiết kế thời trang, Trường ĐHSP Nghệ thuật TW*, Luận văn Thạc sĩ chuyên ngành Lý luận và phương pháp dạy học bộ môn Mĩ thuật, Hà Nội.
16. Nguyễn Hồng Hưng (2012), *Nguyên lý Design thị giác,* Nxb ĐH Quốc gia TP HCM.
17. Laurie Schneider Adams (Trần Văn Huân dịch) (2006), *Khám phá thế giới Mĩ thuật,* Nxb Mĩ thuật, Hà Nội.
18. Lê Thanh Lộc (1996), *Lịch sử hội họa,* Nxb Văn hóa Thông tin, Hà Nội.
19. Lê Thanh Lộc (1998), *Từ điển mĩ thuật*, Nxb Văn hóa Thông tin, Hà Nội.
20. Vương Hoằng Lực (2002), *Nguyên lý hội họa đen trắng*, Nxb Mĩ thuật, Hà Nội.
21. Đặng Thị Bích Ngân (chủ biên) (2002), *Từ điển thuật ngữ Mĩ thuật phổ thông,* Nxb Giáo dục, Hà Nội.
22. Khải Phạm, Phạm Cao Hoàn, Nguyễn Khoan Hồng (1999), *70 danh họa bậc thầy thế giới*, Nxb Mĩ thuật, Hà Nội.
23. Nguyễn Quân (2004), *Ngôn ngữ của hình và màu sắc*, Nxb Văn hóa Thông tin, Hà Nội.
24. Tạ Phương Thảo (2003), *Giáo trình Trang trí*, Nxb Đại học Sư phạm Hà Nội.
25. Phạm Minh Thảo, Nguyễn Kim Loan (biên dịch) (2001), *Lịch sử hội họa thế kỷ XX*, Nxb Văn hóa Thông tin, Hà Nội.
26. Nguyễn Trân (1993), *Lịch sử mĩ thuật thế giới*, Nxb Mĩ thuật, Hà Nội.
27. Nguyễn Trân (2005), *Các thể loại và loại hình mĩ thuật,* Nxb Mĩ thuật, Hà Nội.
28. Nguyễn Quốc Toản (2014), *Giáo trình Mĩ thuật và Phương pháp giảng dạy mĩ thuật*, Nxb Giáo dục, Hà Nội.
29. Nguyễn Quốc Toản, Triệu Khắc Lễ, Nguyễn Lăng Bình (1998), *Mĩ thuật và phương pháp dạy học Mĩ thuật*, Nxb Giáo dục, Hà Nội.

30. Lê Sĩ Tuấn (biên dịch) (1997), *Câu chuyện nghệ thuật*, Nxb Văn nghệ Tp. Hồ Chí Minh.
31. Nguyễn Thu Tuấn (2011), *Phương pháp dạy học Mĩ thuật (tập 1+ tập 2)*, Nxb Đại học Sư phạm Hà Nội.
32. Thái Duy Tuyên (2008), *Phương pháp dạy học truyền thống và đổi mới*, Nxb Giáo dục, Hà Nội.
33. Nguyễn Hoàng Tùng (2019), *Nghệ thuật của Claude Monet trong dạy học môn Đồ họa thời trang, Trường ĐHSP Nghệ thuật TW,* Luận văn Thạc sĩ chuyên ngành Lý luận và phương pháp dạy học bộ môn Mĩ thuật, Hà Nội.
34. Lê Huy Văn, Trần Văn Bình, Lê Quốc Vũ (2019), *Lịch sử Design*, Nxb Mỹ thuật, Hà Nội.
35. Thái Bá Vân (2009), *Tiếp xúc với nghệ thuậ*t. Nxb Mĩ thuật, Hà Nội.
36. Lý Minh Vĩ, Tưởng Chí Long (2004), *Ứng dụng hội họa hiện đại*, Nxb Văn hóa Thông tin, Hà Nội.
37. Phạm Viết Vượng (2004), *Giáo trình Lý luận dạy học đại học*, Viện nghiên cứu Sư phạm, Hà Nội.
38. Xavier Barral Ialtet (2003), *Lịch sử nghệ thuật,* Nxb Thế giới, Hà Nội.

B. Tài liệu tiếng Anh

39. Bockris (2009), *Warhol: The Biography*, Da Capo Press.
40. Bockris, Victor (1989), *The life and death of Andy Warhol*, New York City: Bantam Books.
41. Catherine Ingram, Andrew Rae (2016), *Where's Warhol*, Laurence King Publishing
42. Guiles, Fred Lawrence (1989), *Loner at the ball: the life of Andy Warhol*. London: Bantam Books.
43. Jane Daggett Dillenberger (2002), *Religious Art of Andy Warhol,* Continuum International Publishing Group.

C. Tài liệu Internet

44. https://www.history.com/news/andy-warhol-1962-soup-can-paintings-meaning-reaction
45. https://www.artchive.com/artwork/green-coca-cola-bottles-andy-warhol-1962/
46. https://www.wikiart.org/en/andy-warhol/coca-cola-3-1962
47. https://www.kingandmcgaw.com/prints/andy-warhol/gold-marilyn-monroe-1962-435286#435286::frame:880610_glass:770006_media:0_mount:108651_mount-width:50
48. https://www.artspace.com/magazine/art_101/in_depth/anatomy-of-an-artwork-marilyn-diptych-1962-by-andy-warhol-56500
49. https://www.masterworksfineart.com/artists/andy-warhol/campbells-soup
50. https://designs.vn/andy-warhol-ong-vua-pop-art/
51. https://en.wikipedia.org/wiki/Shot_Marilyns
52. https://fineartamerica.com/featured/elvis-presley-andy-warhol-style-riccardo-zullian.html?product=wood-print
53. https://www.thoughtco.com/andy-warhol-profile-1779483
54. https://www.wikiart.org/en/andy-warhol/che-guevara
55. https://www.widewalls.ch/magazine/andy-warhol-piss-paintings
56. https://ageofwarhol.tumblr.com/page/23
60. https://www.themodern.org/exhibition/andy-warhol-last-decade

BỘ GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO
TRƯỜNG ĐẠI HỌC SƯ PHẠM NGHỆ THUẬT TRUNG ƯƠNG

TRẦN TRÚC ANH

VẬN DỤNG NGHỆ THUẬT TẠO HÌNH TRONG TRANH CỦA ANDY WARHOL VÀO DẠY HỌC MĨ THUẬT TẠI TRƯỜNG HERMANN GMEINER HÀ NỘI

PHỤ LỤC LUẬN VĂN THẠC SĨ

Hà Nội, 2023

MỤC LỤC PHỤ LỤC

PHỤ LỤC 1. KHUNG KẾ HOẠCH GIÁO DỤC CỦA GV..... 82
PHỤ LỤC 2. KẾ HOẠCH DẠY HỌC MÔN MĨ THUẬT 7..... 91
PHỤ LỤC 3. TÁC PHẨM CỦA HOẠ SĨ ANDY WARHOL 121
PHỤ LỤC 4. HOẠT ĐỘNG THỰC NGHIỆM VÀ BÀI VẼ CỦA HS 128

PHỤ LỤC 1

KHUNG KẾ HOẠCH GIÁO DỤC CỦA GV

I. Kế hoạch dạy học.

Phân phối chương trình.

Số tt	Chủ đề /bài học	Số tiết	Tiết theo PPCT	Thiết bị dạy học	Địa điểm dạy học
	HỌC KÌ I				
1	**CHỦ ĐỀ1: BIỂU CẢM CỦA SẮC MÀU** **Bài 1: Tranh vẽ theo giai điệu ân nhạc.** **-Trải nghiệm vẽ tranh theo nhạc.***(Tiết 1)* *+ Tạo bức tranh từ mảng màu yêu thích.* **- Trưng bày sản phẩm** (Tiết 2) *+ Tìm hiểu tranh trừu tượng từ họa sỹ.* **Bài 2: Tranh tĩnh vật màu.** **-Khám phá tranh tĩnh vật màu**.*(Tiết 1)* *+ Cách vẽ.* *+ Vẽ tranh tĩnh vật màu.* **-Trưng bày sản phẩm và chia sẻ**.*(Tiết 2)* *+ Ứng dụng với tranh tĩnh vật hoa quả.* **Bài 3:Tranh in hoa, lá.** **-Khám phá tranh in hoa lá**.*(Tiết 1)* *+ Cách tạo bức tranh bằng hình thức in và in tranh hoa lá.*	(8) 2 2 2	1 2 3 4 5	-Máy chiếu, các bài vẽ của hs khóa trước. - Máy chiếu - Máy chiếu, các bài vẽ của hs.	Lớp học. Lớp học.

	-Trưng bày sản phẩm và chia sẻ.*(Tiết 2)* *+ Tìm hiểu nghệ thuật tranh in trong đời sống.* **Bài 4:Thiệp chúc mừng.** **-Khám phá hình thức của thiệp chúc mừng**.*(Tiết 1)* *+ Cách tạo thiệp và tạo thiệp với hình có sẵn.* **-Trưng bày sản phẩm và chia sẻ** *(Tiết 2)* *+ Tìm hiểu ứng dụng của thiệp chúc mừng trong đời sống.*	2	6 7 8		
2	**CHỦ ĐỀ 2: NGHỆ THUẬT TIỀN SỬ THẾ GIỚI VÀ VIỆT NAM.** **Bài 1: Những hình vẽ trong hang động.** **-Khám phá hình vẽ thời tiền sử** *(Tiết 1)* *+Cách vẽ mô phỏng hình mẫu* *+Mô phỏng lại hình vẽ thời tiền sử.* **-Trưng bày và chia sẻ sản phẩm**.*(Tiết 2)* *+Tìm hiểu nghệ thuật của người tiền sử.* **Bài 2: Thời trang với hình vẽ thời tiền sử.** **- Khám phá cách tạo hình thời trang đơn giản**.*(Tiết 1)* *+ Cách trang trí sản phẩm*	(6) 2	9 10 11	-Máy chiếu, đồ dùng trực quan gồm một số hình ảnh tranh dân gian Việt Nam. -Máy chiếu. -Máy chiếu. - Sản phẩm của hs	Lớp học. Học theo nhóm.

	thời trang. *+ Trang trí sản phẩm thời trang bằng hình vẽ thời tiền sử.* **- Trưng bày sản phẩm và chia sẻ. (***Tiết 2)* *+Tìm hiểu nghệ thuật trang trí trên sản phẩm thời trang.* **Bài 3: Túi giấy đựng quà tặng.** **- Khám phá các hình thức túi giấy***.(Tiết 1)* *+ Cách thiết kế tạo dáng túi đựng bằng giấy.* *+ Thiết kế túi đựng giấy bằng hình vẽ thời tiền sử.* **- Trưng bày sản phẩm và chia sẻ***.(Tiết 2)* *+Tìm hiểu quy trình một số mẫu sản phẩm công nghiệp.*	2 2	12 13 14		Lớp học. Lớp học.
3	**CHỦ ĐỀ 3: LỄ HỘI QUÊ HƯƠNG** **Bài 1: Nhân vật 3D từ dây thép.** **- Giấy gấp và vẽ hình người đơn giản.***(Tiết 1)* *+ Cách tạo nhân vật 3D từ dây thép.* *+ Tạo nhân vật 3D yêu thích.* **- Trưng bày và chia sẻ sản phẩm.** *+Tìm hiểu tác phẩm điêu khắc.* **Bài 2: Trang phục trong lễ hội.**	(8) 2 2	15 16	Máy chiếu. Đề bài. - Máy chiếu -Sản phẩm của HS.	Lớp học.

	- Khám phá trang phục trong lễ hội.*(Tiết 2)* *+ Cách thiết kế trang phục lễ hội cho nhân vật.* *+ Thiết kế trang phục lễ hội cho nhân vật.* **- Trưng bày sản phẩm và chia sẻ**. *(Tiết 1)* *+Tìm hiểu trang phục lễ hội trong tranh của họa sỹ.*		17 18		***Kiểm tra cuối kỳ 1***
HỌC KÌ II					
	Bài 3: Hoạt cảnh ngày hội. **- Tập hợp các nhân vật để tạo hoạt cảnh**.*(Tiết 1)* *+ Cách tạo mô hình hoạt cảnh với nhân vật 3D.* *+ Tạo hoạt cảnh ngày hội từ nhân vật có sẵn.* **- Trưng bày sản phẩm và chia sẻ**.*(Tiết 2)* *+Kể chuyện với hoạt cảnh.* **Bài 4: Hội xuân quê hương.** **- Tạo dáng theo hoạt động của lễ hội**. *(Tiết 1)* *+ Cách vẽ tranh đề tài trong tranh lễ hội.* *+ Tạo bức tranh đề tài lễ hội quê hương.* **- Trưng bày sản phẩm và chia sẻ.** *(Tiết 2)* *+ Tìm hiểu đề tài lễ hội trong tranh dân gian Đông Hồ.*	2 2	19 20 21 22		

4	**CHỦ ĐỀ 4: NGHỆ THUẬT CỔ ĐẠI THẾ GIỚI VÀ VIỆT NAM** **Bài 1: Ai Cập cổ đại trong mắt em.** **- Khám phá nghệ thuật cổ đại trong tranh vẽ**. *(tiết 1)* *+ Cách tạo bức tranh theo hình ảnh.* *+ Tạo bức tranh về nghệ thuật Ai Cập.* **- Trưng bày sản phẩm và chia sẻ** *(tiết 2)* *+ Tìm hiểu nghệ thuật kiến trúc Cổ đại thế giới.* **Bài 2: Họa tiết trống đồng.** **-Khám phá họa tiết trên trống đồng** (*Tiết 1)* *+ Cách mô phỏng họa tiết bằng hình thức in.* *+ Mô phỏng họa tiết trên trống đồng bằng kĩ thuật in.* **-Trưng bày sản phẩm và chia sẻ** *(Tiết 2)* *+ Tìm hiểu nghệ thuật tạo hình trên trống đồng.* **Bài 3: Thảm trang trí với họa tiết trống đồng.** **-Khám phá cách trang**	(6) 2 2	23 24 25 26	-Máy chiếu, Tranh ảnh - Máy chiếu. -Một số mô hình nhân vật. -Sản phẩm của hs Máy chiếu. - Máy chiếu.	Lớp học.

	trí thảm *(Tiết 1)* *+ Cách trang trí thảm hình vuông.* *+ Trang trí thảm với họa tiết trống đồng.* **-Trưng bày sản phẩm và chia sẻ** *(Tiết 2)* *+ Tìm hiểu các dạng thức trang trí cân bằng và đối xứng trong cuộc sông.*	2	27 28	- Máy chiếu. - Máy chiếu.	
5	**CHỦ ĐỀ 5: VẬT LIỆU HỮU ÍCH** **Bài 1: Sản phẩm từ vật liệu đã qua sử dụng** **- Khám phá sản phẩm từ vật liệu đã qua sử dụng** *(Tiết 1)* *+ Cách tạo hình và trang trí sản phẩm từ vật liệu đã qua sử dụng.* *+ Tạo sản phẩm từ vật liệu đã qua sử dụng.* **-Trưng bày sản phẩm và chia sẻ** *(Tiết 2)* *+ Tìm hiểu sản phẩm điêu khắc từ vật liệu đã qua sử dụng.* **Bài 2: Mô hình ngôi nhà 3D** **-Khám phá mô hình ngôi nhà**.*(Tiết 1)*	(7) 2	29 30	Máy chiếu. -Đề bài. -Máy chiếu. - Máy chiếu.	Lớp học

	+ Cách tạo ngôi nhà từ vật tìm kiếm được. *+Tạo mô hình ngôi nhà từ vật liệu đã qua sử dụng.* **-Trưng bày sản phẩm và chia sẻ** *(Tiết 2)* *+Tìm hiểu ngôi nhà trong thực tế.* **Bài 3: Khu nhà tương lai** **-Khám phá hình khối của các mô hình ngôi nhà. (***Tiết 1)* *+Cách tạo mô hình khu nhà.* *+Tạo mô hình khu nhà tương lai.* **-Trưng bày sản phẩm và chia sẻ** *(Tiết 2)* *+ Giới thiệu về khu nhà tương lai của em*	2 2	31 32 33 34	- Máy chiếu. - Máy chiếu.	
	Bài tổng kết: Các hình thức mĩ thuật -Khám phá thể loại mĩ thuật + Lập sơ đồ tư duy về hệ thống bài học các thể loại mĩ thuật trong sách giáo khoa Mĩ thuật 6		35	- Máy chiếu.	

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

KẾ HOẠCH DẠY HỌC MÔN MĨ THUẬT 7

Năm học 2021-2022

Bộ sách Chân trời sáng tạo - Bản 1

I. Phân phối chương trình

CHỦ ĐỀ	TÊN BÀI	LOẠI BÀI	TIẾT
Chủ đề 1 CHỮ CÁCH ĐIỆU TRONG ĐỜI SỐNG	**Bài 1:** Nhịp điệu và sắc màu của chữ **Bài 2:** Logo dạng chữ	Hội họa Thiết kế đồ họa	2 2
Chủ đề 2 NGHỆ THUẬT TRUNG ĐẠI VIỆT NAM	**Bài 3:** Đường diềm trang trí với họa tiết thời Lý **Bài 4:** Trang phục áo dài với hoạ tiết dân tộc **Bài 5:** Bìa sách với di sản kiến trúc Việt Nam	Hội họa Thiết kế thời trang Thiết kế đồ họa	2 2 2
Chủ đề 3 HÌNH KHỐI TRONG KHÔNG GIAN	**Bài 6:** Mẫu vật dạng khối trụ, khối cầu **Bài 7:** Ngôi nhà trong tranh **Bài 8:** Chao đèn trong trang trí kiến trúc	Hội họa Hội họa Thiết kế công nghiệp	2 2 2
	TỔNG KẾT HK I	Phân tích và đánh giá	2
Chủ đề 4 NGHỆ THUẬT TRUNG ĐẠI THẾ GIỚI	**Bài 9:** Cân bằng đối xứng trong kiến trúc Gothic **Bài 10:** Hình khối của nhân vật trong điêu khắc **Bài 11:** Vẻ đẹp của nhân vật trong tranh thời phục hưng **Bài 12:** Những mảnh ghép thú vị	Hội họa Điêu khắc Hội họa Hội họa	2 2 2 2

Chủ đề 5 CUỘC SỐNG XƯA VÀ NAY	**Bài 13:** Chạm khắc đình làng **Bài 14:** Nét màu trong tranh dân gian Hàng Trống **Bài 15:** Tranh vẽ theo hình thức ước lệ **Bài 16:** Sắc màu của tranh in	Điêu khắc Hội họa Hội họa Đồ họa (tranh in)	2 2 2 2
	TỔNG KẾT NĂM HỌC	Phân tích và đánh giá	1

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

PHỤ LỤC 2

GIÁO ÁN

3.1. Giáo án lớp đối chứng

Mĩ thuật 6 - Chủ đề: VẬT LIỆU HỮU ÍCH

Bài 1: SẢN PHẨM TỪ VẬT LIỆU ĐÃ QUA SỬ DỤNG

(2 tiết)

I. MỤC TIÊU

1. Mức độ, yêu cầu cần đạt

- Nêu được một số cách thức tạo hình và trang trí sản phẩm từ vật liệu đã qua sử dụng.
- Tạo hình và trang trí được sản phẩm ứng dụng từ vật liệu đã qua sử dụng.
- Nhận ra được ý nghĩa của việc tận dụng vật liệu đã qua sử dụng trong học tập và trong cuộc sống.

2. Năng lực

- ***Năng lực chung*:** Tự học, giải quyết vấn đề, tư duy, tự quản lý, trao đổi nhóm.
- ***Năng lực riêng:***

+ Biết cách phân tích vẻ đẹp của một bức tranh và sử dụng chất liệu thực hiện được một sản phẩm mĩ thuật.

+ Biết nhận xét, đánh giá sản phẩm mĩ thuật của cá nhân, nhóm.

3. Phẩm chất

- Có hiểu biết và yêu thích các thể loại của mĩ thuật.

II. THIẾT BỊ DẠY HỌC VÀ HỌC LIỆU

1. Chuẩn bị của GV

- Giáo án biên soạn theo định hướng phát triển năng lực, tìm hiểu mục tiêu bài học
- Một số hình ảnh, sản phẩm mẫu từ đồ dùng đã qua sử dụng.
- Máy tính, máy chiếu, bảng, phấn, giấy A3, A4

2. Chuẩn bị của HS

- SGK, đồ dùng học tập, giấy A4
- Tranh ảnh, tư liệu sưu tầm liên quan đến bài học.
- Dụng cụ học tập theo yêu cầu của GV: giấy màu, màu vẽ, hồ dán, kéo, một số vật liệu đã qua sử dụng thân thiện với môi trường và đảm bảo an toàn, vệ sinh.

III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC

A. HOẠT ĐỘNG KHỞI ĐỘNG

a. Mục tiêu: Tạo tâm thế hứng thú cho HS và từng bước làm quen bài học.

b. Nội dung: GV trình bày vấn đề, HS trả lời câu hỏi.

c. Sản phẩm học tập: HS lắng nghe và tiếp thu kiến thức.

d. Tổ chức thực hiện:

- GV cho HS quan sát và khám phá một số sản phẩm được làm từ vật liệu đã qua sử dụng thông qua ảnh, bài mẫu dưới đây :

- GV đặt câu hỏi gợi ý để HS mở rộng kiến thức về các loại vật liệu có thể tái sử dụng trong sáng tạo sản phẩm mĩ thuật và về một số hình thức sáng tạo sản phẩm mĩ thuật từ các vật liệu đó :

+ Các sản phẩm được tạo ra từ những vật liệu nào?

+ Có thể tìm kiếm những vật liệu này ở đâu?

+ Theo em, các sản phẩm trên được sáng tạo và trang trí như thế nào?

+ Các sản phẩm trên có vẻ đẹp tạo hình và giá trị sử dụng như thế nào?

- HS tiếp nhận nhiệm vụ, trả lời câu hỏi:

+ Vật liệu tạo nên sản phẩm: Các vật liệu đã qua sử dụng

+ Cách điều chỉnh và trang trí vật liệu đã qua sử dụng thành sản phẩm mới: sử dụng vật liệu đã qua sử dụng, tạo hình và trang trí để tạo ra những sản phẩm thân thiện với môi trường, đảm bảo an toàn, vệ sinh.

+ Vẻ đẹp tạo hình và giá trị sử dụng của sản phẩm: Tạo hình trở nên sống động, đặc sắc hơn, sản phẩm có giá trị được tái sử dụng.

- *GV đặt vấn đề:* Trong đời sống hàng ngày nói chung và trong ngành mĩ thuật nói riêng, các sản phẩm mĩ thuật được sáng tác và trưng bày vô cùng đa dạng và phong phú, mỗi loại sản phẩm đều được làm từ những vật liệu, màu sắc, hình khối khác nhau. Để nắm bắt rõ ràng và cụ thể hơn các sản phẩm mĩ thuật làm từ vật liệu đã qua sử dụng, chúng ta cùng tìm hiểu **Bài 1: Sản phẩm từ vật liệu đã qua sử dụng.**

B. HOẠT ĐỘNG HÌNH THÀNH KIẾN THỨC

HOẠT ĐỘNG: Cách tạo hình và trang trí sản phẩm từ vật liệu đã qua sử dụng

a. Mục tiêu: giúp HS biết cách tạo hình và trang trí sản phẩm từ vật liệu đã qua sử dụng**.**

b. Nội dung: Yêu cầu HS quan sát hình ở trang 60 SGK Mĩ thuật 6 để nhận biết cách tận dụng và biến đổi hình khối của đồ vật đã qua sử dụng thành sản phẩm ứng dụng mới.

c. Sản phẩm học tập: Các sản phẩm từ vật liệu đã qua sử dụng.

d. Tổ chức thực hiện:

HOẠT ĐỘNG CỦA GV - HS	**DỰ KIẾN SẢN PHẨM**
Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ học tập - Yêu cầu HS quan sát hình ở trang 60 SGK Mĩ thuật 6 để nhận biết cách tận dụng và biến đổi hình khối của đồ vật đã qua sử dụng thành sản phẩm ứng dụng mới. - GV yêu cầu HS thảo luận theo cặp và nêu cách tạo dáng và trang trí ống đựng bút, chỉ ra tính thẩm mĩ và công	- Hình khối của vật liệu đã qua sử dụng có thể tạo được sản phẩm hữu ích cho cuộc sống. - Các bước tạo hình và trang trí sản phẩm từ vật liệu đã qua sử dụng: + B1. Lựa chọn vật liệu đã qua sử dụng có hình khối phù hợp với việc tạo dáng và trang trí sản phẩm ứng dụng. + B2, Cắt, ghép hình khối của vật

dụng của sản phẩm. - GV đặt câu hỏi để HS thảo luận: + Có thể sử dụng những vật liệu gì đã qua sử dụng để tạo sản phẩm mới? + Để tạo hình và trang trí sản phẩm môi từ vật liệu đã qua sử dụng cần có các dụng cụ gì? **Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ học tập** + HS đọc sgk và thực hiện yêu cầu. + GV đến các nhóm theo dõi, hỗ trợ HS nếu cần thiết. **Bước 3: Báo cáo kết quả hoạt động và thảo luận** + GV gọi 2 bạn đại diện của 2 nhóm trả lời. + GV gọi HS khác nhận xét, bổ sung. **Bước 4: Đánh giá kết quả, thực hiện nhiệm vụ học tập** + GV đánh giá, nhận xét, chuẩn kiến thức. + GV kết luận.	liệu đã qua sử dụng cho phù hợp với mục đích của sản phẩm mới. + B3. Trang trí cho sản phẩm thêm tính thẩm mĩ và hấp dẫn.

C. HOẠT ĐỘNG LUYỆN TẬP

a. Mục tiêu: Củng cố và khắc sâu kiến thức cho HS dựa trên kiến thức và kĩ năng đã học.

b. Nội dung:

- GV yêu cầu HS làm bài tập phần Luyện tập - sáng tạo trong SGK.

c. Sản phẩm học tập: sản phẩm mĩ thuật của HS.

d. Tổ chức thực hiện:

- GV hướng dẫn HS :

+ Tập hợp các vật liệu đã qua sử dụng mà từng cá nhân sưu tầm được để tạo kho vật liệu chung của nhóm hoặc lớp.

+ Quan sát các vật liệu tìm được để tìm ý tưởng và phác thảo hình đáng sản phẩm mới.

+ Lựa chọn vật liệu phù hợp và có tính khả thi để tạo sản phẩm mới.

- GV đưa ra một số câu hỏi gợi ý cho HS tạo hình sản phẩm:

+ Những vật liệu nào có thể đem lại hiệu quả thẩm mĩ và giá trị sử dụng cho sản phẩm mới?

+ Em sẽ tạo dáng sản phẩm như thế nào để phù hợp với giá trị sử dụng của nó?

+ Dụng cụ nào phù hợp để thực hiện tạo sản phẩm mới?

+ Em sẽ trang trí như thế nào để sản phẩm tới có tính thẩm mĩ hơn?

- GV hỗ trợ và hướng dẫn HS luyện tập:

+ Thực hiện tạo dáng, trang trí sản phẩm theo ý thích.

+ Kĩ thuật tạo hình và cách xử lí, điều chỉnh hình khối vật liệu đã qua sử dụng trong quá trình sáng tạo và trang trí sản phẩm mới.

- HS thực hành luyện tập.

- GV nhận xét, bổ sung.

D. HOẠT ĐỘNG VẬN DỤNG

Nhiệm vụ 1 : Phân tích -đánh giá: Trưng bày và chia sẻ

a. Mục tiêu: HS trưng bày sản phẩm và chia sẻ sản phẩm của mình.

b. Nội dung:

- GV yêu cầu HS trả lời câu hỏi ở hoạt động Phân tích -đánh giá trong SGK Mĩ thuật 6

- HS thảo luận và trả lời câu hỏi trong SGK Mĩ thuật 6

c. Sản phẩm học tập: Sản phẩm mĩ thuật của HS

d. Tổ chức thực hiện:

- Hướng dẫn HS trưng bày sản phẩm theo nhóm hoặc trưng bày chung cả lớp.

- Các nhóm giới thiệu, phân tích, chia sẻ cảm nhận về sản phẩm của mình, của bạn và của các nhóm, theo các gợi ý :

+ Sản phẩm em yêu thích

+ Cách tạo hình sản phẩm và trang trí sản phẩm

+ Vật liệu được tái sử dụng trong sản phẩm

+ Giá trị sử dụng của sản phẩm.

- HS tiếp nhận nhiệm vụ, trả lời câu hỏi, đưa ra đáp án:

- GV nhận xét, đánh giá, chuẩn kiến thức bài học

Nhiệm vụ 2: Vận dụng - phát triển

a. Mục tiêu: HS vận dụng kiến thức đã học vào thực tế.

b. Nội dung:

- GV yêu cầu HS trả lời câu hỏi ở hoạt động Vận dụng - phát triển trong SGK Mĩ thuật 6

- HS thảo luận và trả lời câu hỏi trong SGK Mĩ thuật 6

c. Sản phẩm học tập: sản phẩm mĩ thuật của HS

d. Tổ chức thực hiện:

- GV chiếu cho HS xem hình ảnh, video clip về một số tác phẩm điêu khắc được làm từ các vật liệu đã qua sử dụng để các em biết thêm các hình thức sáng tạo sản phẩm, tác phẩm mĩ thuật với nhiều chất liệu phong phú và sẵn có ở mọi nơi.

- GV đặt câu hỏi:

+ Em ấn tượng với sản phẩn nào?

+ Sản phẩm/tác phẩm đó được tạo ra từ vật liệu đã qua sử dụng nào?

+ Em liên tưởng đến hình ảnh, đồ vật gì qua sản phẩm/tác phẩm đó?

+ Em có ý tưởng gì khác với những vật liệu đã qua sử dụng đó?

- *HS tiếp nhận nhiệm vụ, trả lời câu hỏi, đưa ra đáp án.*

+ Em ấn tượng với sản phẩm tạo hình: đồng hồ, đèn…

+ Những vật liệu nào được sử dụng để tạo hình: bóng đèn và các sản phẩm khác,…

+ Hình dáng, màu sắc của mỗi sản phẩm tạo hình: rất đa dạng, nhiều màu sắc, thể hiện được sự sáng tạo, ý tưởng và khả năng tái sử dụng của người làm.

- *GV nhận xét, đánh giá, chuẩn kiến thức bài học*

IV. KẾ HOẠCH ĐÁNH GIÁ

Hình thức đánh giá	**Phương pháp đánh giá**	**Công cụ đánh giá**	**Ghi Chú**
- Thu hút được sự tham gia tích cực của người học - Gắn với thực tế - Tạo cơ hội thực hành cho người học	- Sự đa dạng, đáp ứng các phong cách học khác nhau của người học - Hấp dẫn, sinh động - Thu hút được sự tham gia tích cực của người học - Phù hợp với mục tiêu, nội dung	- Báo cáo thực hiện công việc. - Hệ thống câu hỏi và bài tập - Trao đổi, thảo luận	

3.2. Giáo án lớp thực nghiệm

Mĩ thuật 6 - Chủ đề: VẬT LIỆU HỮU ÍCH

Bài 1: SẢN PHẨM TỪ VẬT LIỆU ĐÃ QUA SỬ DỤNG

(2 tiết)

I. MỤC TIÊU

1. Mức độ, yêu cầu cần đạt

- Nêu được một số cách thức tạo hình và trang trí sản phẩm từ vật liệu đã qua sử dụng.
- Tạo hình và trang trí được sản phẩm ứng dụng từ vật liệu đã qua sử dụng.
- Nhận ra được ý nghĩa của việc tận dụng vật liệu đã qua sử dụng trong học tập và trong cuộc sống.
- Ứng dụng nghệ thuật Pop Art của hoạ sĩ Andy Warhol vào bài thực hành sản phẩm từ vật liệu đã qua sử dụng.

2. Năng lực

- ***Năng lực chung*:**Tự học, giải quyết vấn đề, tư duy, tự quản lý, trao đổi nhóm.
- ***Năng lực riêng:***

+ Biết cách phân tích vẻ đẹp của một bức tranh và sử dụng chất liệu thực hiện được một sản phẩm mĩ thuật.

+ Biết nhận xét, đánh giá sản phẩm mĩ thuật của cá nhân, nhóm.

3. Phẩm chất

- Có hiểu biết và yêu thích các thể loại của mĩ thuật.

II. THIẾT BỊ DẠY HỌC VÀ HỌC LIỆU

1. Chuẩn bị của GV

- Giáo án biên soạn theo định hướng phát triển năng lực, tìm hiểu mục tiêu bài học
- Một số hình ảnh, sản phẩm mẫu từ đồ dùng đã qua sử dụng.
- Máy tính, máy chiếu, bảng, phấn, giấy A3, A4

2. Chuẩn bị của HS

- SGK, đồ dùng học tập, giấy A4
- Tranh ảnh, tư liệu sưu tầm liên quan đến bài học.
- Dụng cụ học tập theo yêu cầu của GV: giấy màu, màu vẽ, hồ dán, kéo, một số vật liệu đã qua sử dụng thân thiện với môi trường và đảm bảo an toàn, vệ sinh.

III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC

A. HOẠT ĐỘNG KHỞI ĐỘNG

a. Mục tiêu: Tạo tâm thế hứng thú cho HS và từng bước làm quen bài học.

b. Nội dung: GV trình bày vấn đề, HS trả lời câu hỏi.

c. Sản phẩm học tập: HS lắng nghe và tiếp thu kiến thức.

d. Tổ chức thực hiện:

- GV cho HS quan sát và khám phá một số sản phẩm được làm từ vật liệu đã qua sử dụng thông qua ảnh, bài mẫu:

- GV đặt câu hỏi gợi ý để HS mở rộng kiến thức về các loại vật liệu có thể tái sử dụng trong sáng tạo sản phẩm mĩ thuật và về một số hình thức sáng tạo sản phẩm mĩ thuật từ các vật liệu đó:

+ Các sản phẩm được tạo ra từ những vật liệu nào?

+ Có thể tìm kiếm những vật liệu này ở đâu?

+ Theo em, các sản phẩm trên được sáng tạo và trang trí như thế nào?

+ Các sản phẩm trên có vẻ đẹp tạo hình và giá trị sử dụng như thế nào?

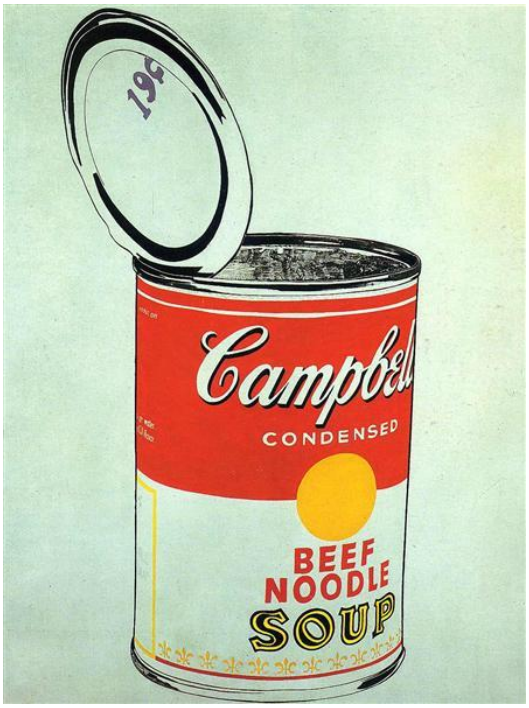
- HS tiếp nhận nhiệm vụ, trả lời câu hỏi:

+ Vật liệu tạo nên sản phẩm: Các vật liệu đã qua sử dụng

+ Cách điều chỉnh và trang trí vật liệu đã qua sử dụng thành sản phẩm mới: sử dụng vật liệu đã qua sử dụng, tạo hình và trang trí để tạo ra những sản phẩm thân thiện với môi trường, đảm bảo an toàn, vệ sinh.

+ Vẻ đẹp tạo hình và giá trị sử dụng của sản phẩm: Tạo hình trở nên sống động, đặc sắc hơn, sản phẩm có giá trị được tái sử dụng.

- GV cho HS quan sát một số tác phẩm của hoạ sĩ Andy Warhol để HS quan sát và cảm nhận về màu sắc và hình thức thể hiện trong các tác phẩm của hoạ sĩ .



- GV đặt vấn đề: Trong đời sống hàng ngày nói chung và trong ngành mĩ thuật nói riêng, các sản phẩm mĩ thuật được sáng tác và trưng bày vô cùng đa dạng và phong phú, mỗi loại sản phẩm đều được làm từ những vật liệu, màu sắc, hình khối khác nhau. Để nắm bắt rõ ràng và cụ thể hơn các sản phẩm mĩ thuật làm từ vật liệu đã qua sử dụng, chúng ta cùng tìm hiểu **bài 1: Sản phẩm từ vật liệu đã qua sử dụng.**

B. HOẠT ĐỘNG HÌNH THÀNH KIẾN THỨC

HOẠT ĐỘNG: Cách tạo hình và trang trí sản phẩm từ vật liệu đã qua sử dụng

a. Mục tiêu: Giúp HS biết cách tạo hình và trang trí sản phẩm từ vật liệu đã qua sử dụng.

b. Nội dung: Yêu cầu HS quan sát hình ở trang 60 SGK Mĩ thuật 6 để nhận biết cách tận dụng và biến đổi hình khối của đồ vật đã qua sử dụng thành sản phẩm ứng dụng mới.

c. Sản phẩm học tập: Các sản phẩm từ vật liệu đã qua sử dụng.

d. Tổ chức thực hiện:

HOẠT ĐỘNG CỦA GV - HS	**DỰ KIẾN SẢN PHẨM**
Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ học tập - Yêu cầu HS quan sát hình ở trang 60 SGK Mĩ thuật 6 để nhận biết cách tận dụng và biến đổi hình khối của đồ vật đã qua sử dụng thành sản phẩm ứng dụng mới. - GV yêu cầu HS thảo luận theo cặp và nêu cách tạo dáng và trang trí ống đựng bút, chỉ ra tính thẩm mĩ và công dụng của sản phẩm. - GV đặt câu hỏi để HS thảo luận: + Có thể sử dụng những vật liệu gì đã qua sử dụng để tạo sản phẩm mới? + Để tạo hình và trang trí sản phẩm mới từ vật liệu đã qua sử dụng cần có các dụng cụ gì? **Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ học**	- Hình khối của vật liệu đã qua sử dụng có thể tạo được sản phẩm hữu ích cho cuộc sống. - Các bước tạo hình và trang trí sản phẩm từ vật liệu đã qua sử dụng : + B1. Lựa chọn vật liệu đã qua sử dụng có hình khối phù hợp với việc tạo dáng và trang trí sản phẩm ứng dụng. + B2. Cắt, ghép hình khối của vật liệu đã qua sử dụng cho phù hợp với mục đích của sản phẩm mới. + B3. Trang trí cho sản phẩm thêm tính thẩm mĩ và hấp dẫn.

tập + HS đọc sgk và thực hiện yêu cầu. + GV đến các nhóm theo dõi, hỗ trợ HS nếu cần thiết. **Bước 3: Báo cáo kết quả hoạt động và thảo luận** + GV gọi 2 bạn đại diện của 2 nhóm trả lời. + GV gọi HS khác nhận xét, bổ sung. **Bước 4: Đánh giá kết quả, thực hiện nhiệm vụ học tập** + GV đánh giá, nhận xét, chuẩn kiến thức. + GV kết luận.	

C. HOẠT ĐỘNG LUYỆN TẬP

a. Mục tiêu: Củng cố và khắc sâu kiến thức cho HS dựa trên kiến thức và kĩ năng đã học.

b. Nội dung:

- GV yêu cầu HS làm bài tập phần Luyện tập - sáng tạo trong SGK.

c. Sản phẩm học tập: Sản phẩm mĩ thuật của HS.

d. Tổ chức thực hiện:

- GV hướng dẫn HS:

+ Tập hợp các vật liệu đã qua sử dụng mà từng cá nhân sưu tầm được để tạo kho vật liệu chung của nhóm hoặc lớp.

+ Quan sát các vật liệu tìm được để tìm ý tưởng và phác thảo hình đáng sản phẩm mới.

+ Lựa chọn vật liệu phù hợp và có tính khả thi để tạo sản phẩm mới.

- GV đưa ra một số câu hỏi gợi ý cho HS tạo hình sản phẩm:

+ Những vật liệu nào có thể đem lại hiệu quả thẩm mĩ và giá trị sử dụng cho sản phẩm mới?

+ Em sẽ tạo dáng sản phẩm như thế nào để phù hợp với giá trị sử dụng của nó?

+ Dụng cụ nào phù hợp để thực hiện tạo sản phẩm mới?

+ Em sẽ trang trí như thế nào để sản phẩm tới có tính thẩm mĩ hơn?

- GV hỗ trợ và hướng dẫn HS luyện tập:

+ Thực hiện tạo dáng, trang trí sản phẩm theo ý thích.

+ Kĩ thuật tạo hình và cách xử lí, điều chỉnh hình khối vật liệu đã qua sử dụng trong quá trình sáng tạo và trang trí sản phẩm mới.

- HS thực hành luyện tập.

- GV nhận xét, bổ sung.

D. HOẠT ĐỘNG VẬN DỤNG

Nhiệm vụ 1: Phân tích - đánh giá: Trưng bày và chia sẻ

a. Mục tiêu: HS trưng bày sản phẩm và chia sẻ sản phẩm của mình.

b. Nội dung:

- GV yêu cầu HS trả lời câu hỏi ở hoạt động Phân tích - đánh giá trong SGK Mĩ thuật 6

- HS thảo luận và trả lời câu hỏi trong SGK Mĩ thuật 6

c. Sản phẩm học tập: Sản phẩm mĩ thuật của HS

d. Tổ chức thực hiện:

- *Hướng dẫn HS trưng bày sản phẩm theo nhóm hoặc trưng bày chung cả lớp.*

- *Các nhóm giới thiệu, phân tích, chia sẻ cảm nhận về sản phẩm của mình, của bạn và của các nhóm, theo các gợi ý:*

+ Sản phẩm em yêu thích

+ Cách tạo hình sản phẩm và trang trí sản phẩm

+ Vật liệu được tái sử dụng trong sản phẩm

+ Giá trị sử dụng của sản phẩm.

- *HS tiếp nhận nhiệm vụ, trả lời câu hỏi, đưa ra đáp án:*

- *GV nhận xét, đánh giá, chuẩn kiến thức bài học*

Nhiệm vụ 2: Vận dụng - phát triển

a. Mục tiêu: HS vận dụng kiến thức đã học vào thực tế.

b. Nội dung:

- GV yêu cầu HS trả lời câu hỏi ở hoạt động Vận dụng - phát triển trong SGK Mĩ thuật 6

- HS thảo luận và trả lời câu hỏi trong SGK Mĩ thuật 6

c. Sản phẩm học tập: Sản phẩm mĩ thuật của HS

d. Tổ chức thực hiện:

- GV chiếu cho HS xem hình ảnh, video clip về một số tác phẩm điêu khắc được làm từ các vật liệu đã qua sử dụng để các em biết thêm các hình thức sáng tạo sản phẩm, tác phẩm mĩ thuật với nhiều chất liệu phong phú và sẵn có ở mọi nơi.

- GV đặt câu hỏi :

+ Em ấn tượng với sản phẩn của tác phẩm nào?

+ Sản phẩm/tác phẩm đó được tạo ra từ vật liệu đã qua sử dụng nào?

+ Em liên tưởng đến hình ảnh, đồ vật gì qua sản phẩm/tác phẩm đó?

+ Em có ý tưởng gì khác với những vật liệu đã qua sử dụng đó?

- *HS tiếp nhận nhiệm vụ, trả lời câu hỏi, đưa ra đáp án.*

+ Em ấn tượng với sản phẩm tạo hình: đồng hồ, đèn…

+ Những vật liệu nào được sử dụng để tạo hình: bóng đèn và các sản phẩm khác,…

+ Hình dáng, màu sắc của mỗi sản phẩm tạo hình: rất đa dạng, nhiều màu sắc, thể hiện được sự sáng tạo, ý tưởng và khả năng tái sử dụng của người làm.

- *GV nhận xét, đánh giá, chuẩn kiến thức bài học*

IV. KẾ HOẠCH ĐÁNH GIÁ

Hình thức đánh giá	**Phương pháp đánh giá**	**Công cụ đánh giá**	**Ghi Chú**
- Thu hút được sự tham gia tích cực của người học - Gắn với thực tế - Tạo cơ hội thực hành cho người học	- Sự đa dạng, đáp ứng các phong cách học khác nhau của người học - Hấp dẫn, sinh động - Thu hút được sự tham gia tích cực của người học - Phù hợp với mục tiêu, nội dung	- Báo cáo thực hiện công việc. - Hệ thống câu hỏi và bài tập - Trao đổi, thảo luận	

3.3. Giáo án lớp đối chứng

Mĩ thuật 7 - Bài 16: SẮC MÀU CỦA TRANH IN

(Thời gian thực hiện: 2 tiết)

I. Mức độ yêu cầu cần đạt

- Nêu được nét đặc trưng của hình in và kỹ thuật tranh in độc bản đơn giản.
- Tạo được tranh in từ mi ca
- Phân tích được màu sắc, chất cảm của hình in trong bài vẽ.
- Chỉ ra được đặc điểm của tranh in độc bản

II. Năng lực chung

+ Tự học: Chuẩn bị đầy đủ dụng cụ học tập, sưu tầm tư liệu cần thiết cho chủ đề, thực hiện tốt nhiệm vụ được chuyển giao

+ Giải quyết vấn đề: Nghiêm túc thực hiện nhiệm vụ, phát biểu đóng góp ý kiến, tìm ra vấn đề mấu chốt nội dung bài học

+ Trao đổi nhóm: Tích cực trong thảo luận, hợp tác chia sẻ khi làm việc nhóm

III. Phẩm chất

- ***Trách nhiệm***: HS tham gia chủ động, tích cực các hoạt động cá nhân, nhóm và thực hiện đầy đủ các bài tập.
- ***Chăm chỉ:*** HS hoàn thành sản phẩm nhóm, cá nhân tích cực theo tiến trình yêu cầu của chủ đề.
- ***Nhân ái:*** Biết chia sẻ, động viên các thành viên nhóm, đồng cảm, hình thành tình thương yêu,...

II. THIẾT BỊ DẠY HỌC VÀ HỌC LIỆU

1. Đối với GV:

- SGK và SGV Mĩ thuật 7 (Chân trời sáng tạo - bản 1).
- Sách tham khảo về tranh dân gian Việt Nam, bài vẽ của HS
- Tranh ảnh minh họa theo ND bài học.

2. Đối với HS:

- SGK Mĩ thuật 7 (Chân trời sáng tạo - bản 1).

- Giấy vẽ, bút chì, tẩy, màu

III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC

A. HOẠT ĐỘNG KHÁM PHÁ: Khám phá vật liệu và hình thức in tranh độc bản

a. Mục tiêu: HS quan sát tranh và chỉ ra tỉ lệ các nhân vật ở gần, xa và cách diễn tả không gian chiều sâu trong tranh.

b. Nội dung: HS thực hiện các hoạt động dưới sự hướng dẫn chi tiết, cụ thể của GV.

c. Sản phẩm học tập: Câu trả lời và kết quả thảo luận.

d. Tổ chức thực hiện:

Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ học tập

- GV yêu cầu HS quan sát SGK trang 68 SGK MT 7 thảo luận

Quan sát hình và cho biết:

+ Tên gọi và công năng của vật liệu, dụng cụ tạo tranh in.

+ Sự khác nhau giữa hình vẽ và hình in.

Sau đó đặt câu hỏi để HS thảo luận nhận biết

+ Vật liệu, dụng cụ:

+ Chổi vẽ: để quét màu.

+ Màu nước: dùng để vẽ, trang trí.

+ Giấy in: để hình in lên giấy.

+ Kính: là mặt phẳng không thấm nước giúp hình vẽ dễ dàng in lên giấy.

Sự khác nhau giữa hình vẽ và hình in:

Tranh vẽ	Tranh in
Vẽ trực tiếp lên giấy.	Hình ảnh được tạo hình gián tiếp bằng các kĩ thuật in ấn (tức là đưa màu từ một khuôn in lên bề mặt tranh).
Tốn thời gian, số lượng tranh tạo ra ít.	Thời gian in nhanh, số lượng tạo ra nhiều.

Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ học tập

+ HS tiếp nhận nhiệm vụ, tìm cách trả lời câu hỏi.

+ GV quan sát, hỗ trợ HS khi cần

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

+ GV gọi một vài HS đứng dậy chia sẻ.

+ GV gọi HS khác nhận xét, đánh giá.

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

+ GV đánh giá, nhận xét, chuẩn kiến thức

B. HOẠT ĐỘNG KIẾN TẠO KIẾN THỨC KĨ NĂNG: "Cách tạo bức tranh in từ mi ca"

a. Mục tiêu: Giúp HS quan sát hình trong SGK trang 69 và chỉ ra **cách tạo bức tranh in từ mi ca":**

b. Nội dung: GV hướng dẫn HS cách **tạo bức tranh in từ mi ca**

c. Sản phẩm học tập: Nhận biết cách **tạo bức tranh in từ mi ca**

d. Tổ chức thực hiện:

HOẠT ĐỘNG CỦA GV - HS	DỰ KIẾN SẢN PHẨM
Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ học tập - GV yêu cầu HS quan sát hình ở trang 70 SGK Mĩ Thuật 7, thảo luận để nhận	**II. Cách tạo bức tranh in từ mi ca** - Các bước tiến hành: + Bước 1: Vẽ hình bức tranh, đặt mica lên bản vẽ và dán cố định vào

biết cách **tạo bức tranh in từ mi ca** - GV yêu cầu HS nêu các bước cách **tạo bức tranh in từ mi ca** - GV nêu câu hỏi gợi mở để HS suy nghĩ thảo luận và trả lời: ? Vẽ theo hình thức ước lệ của tranh **in từ mi ca** được thể hiện với các bước như thế nào? **Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ học tập** - HS đọc SGK và thực hiện yêu cầu. - GV theo dõi, hỗ trợ HS nếu cần thiết. **Bước 3: Báo cáo kết quả hoạt động và thảo luận** - GV gọi một số HS trình bày câu trả lời của mình - GV gọi HS khác nhận xét, đánh giá câu trả lời của bạn. **Bước 4: Đánh giá kết quả, thực hiện nhiệm vụ học tập** - GV đánh giá, nhận xét, chuẩn kiến thức, chuyển sang nội dung mới. - GV chốt: *Tranh in từ mi ca thường tạo nên những mảng màu cho cảm giác xốp nhẹ, ít thấy torng tranh vẽ*	mặt bàn. + Bước 2: Đặt giấy in lên mica và dán cố định một cạnh để in. + Bước 3: Lật giấy, vẽ màu lên mica theo hình phác bên dưới. + Bước 4: Áp giấy in vào mica đã vẽ màu, dùng lô lăn hoặc vải mềm xoa lên giấy để in hình. + Bước 5: Điều chỉnh màu, hình in, hoàn thiện sản phẩm. Ghi nhớ: *Tranh in từ mi ca thường tạo nên những mảng màu cho cảm giác xốp nhẹ, ít thấy torng tranh vẽ*

C. HOẠT ĐỘNG LUYỆN TẬP SÁNG TẠO: TẠO BỨC TRANH IN ĐỘC BẢN TỪ MICA

a. Mục tiêu: Giúp HS xác định hoạt động vui chơi sẽ thể hiện.

b. Nội dung:

- GV yêu cầu HS làm bài tập phần Luyện tập - sáng tạo trong SGK.

c. Sản phẩm học tập: Sản phẩm mĩ thuật của HS.

d. Tổ chức thực hiện:

- GV yêu cầu HS vẽ tranh theo ý thích, theo gợi ý câu hỏi:

+ Xác định nội dung cần thể hiện

+ Vẽ phác hình lên giấy có kích thước nhỏ hơn mặt mica

+ Chuẩn bị màu, dụng cụ in

+ Thực hiện theo hướng dẫn

d. Tổ chức thực hiện:

Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ học tập

- GV yêu cầu HS quan sát hình ở trang 70 SGK Mĩ thuật 7, thảo luận để nhận biết cách tạo bức tranh in độc bản từ mica

- GV yêu cầu HS nêu các bước cách tạo bức tranh in độc bản từ mica

- Sau đó nêu câu hỏi gợi mở để HS suy nghĩ thảo luận và trả lời

Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ học tập

- HS đọc SGK và thực hiện yêu cầu.

- GV theo dõi, hỗ trợ HS nếu cần thiết.

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

- GV gọi một số HS trình bày câu trả lời của mình

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

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

- GV đánh giá, nhận xét, chuẩn kiến thức, chuyển sang nội dung mới.

- GV chốt: *Tranh in từ mi ca thường tạo nên những mảng màu cho cảm giác xốp nhẹ, ít thấy trong tranh vẽ.*

Có thể sử dụng các vật liệu có bề mặt phẳng, không thấm nước như kính, gạnh men, đá.. để in

- HS thực hành luyện tập

- GV nhận xét, bổ sung

4. HOẠT ĐỘNG PHÂN TÍCH ĐÁNH GIÁ: Trưng bày sản phẩm và chia sẻ

a. Mục tiêu: HS trưng bày sản phẩm và chia sẻ sản phẩm của mình.

b. Nội dung:

- GV yêu cầu HS trả lời câu hỏi ở hoạt động Phân tích - đánh giá trong SGK Mĩ thuật 7

- HS thảo luận và trả lời câu hỏi trong SGK Mĩ thuật 7

c. Sản phẩm học tập: Sản phẩm mĩ thuật của HS

d. Tổ chức thực hiện:

- Tổ chức cho HS trưng bày các bài vẽ thành triển lãm và phân tích, chia sẻ cảm nhận về các bài vẽ.

- Hướng dẫn HS trưng bày bài vẽ, có thể treo/dán lên bảng hoặc tường.

- Khuyến khích HS sắm vai nhà phê bình mĩ thuật để giới thiệu/phân tích/bình luận về:

+ Sản phẩm em yêu thích.

+ Cách phối hợp màu sắc

+ Chất cảm trên hình in

+ Kỹ thuật thể hiện tranh in

+ Ý tưởng điều chỉnh để sản phẩm hoàn thiện hơn

- *HS tiếp nhận nhiệm vụ, trả lời câu hỏi, thảo luận, đánh giá*

- *GV nhận xét, đánh giá, chuẩn kiến thức bài học*

D. HOẠT ĐỘNG VẬN DỤNG PHÁT TRIỂN: Tìm hiểu tranh in

a. Mục tiêu: Giúp HS quan sát để nhận biết thêm cách thể hiện tranh theo hình thức tranh in độc bản từ mica

b. Nội dung:

- GV yêu cầu HS trả lời câu hỏi ở hoạt động Vận dụng - phát triển trong SGK Mĩ thuật 7

- HS thảo luận và trả lời câu hỏi trong SGK Mĩ thuật 7

c. Sản phẩm học tập: Sản phẩm mĩ thuật của HS

d. Tổ chức thực hiện:

- GV yêu cầu HS đọc nội dung ở trang 71 SGK Mĩ thuật 7 để tìm hiểu thêm cách thể hiện tranh in độc bản từ mica.

- Khuyến khích HS sưu tầm tư liệu về tranh vẽ theo hình thức ước lệ để thực hiện bài tập tiếp theo.

- HS tiếp nhận nhiệm vụ, trả lời câu hỏi, đưa ra đáp án

- GV nhận xét, đánh giá, chuẩn kiến thức: Tranh in từ mica là một thể loại in độc bản, được kết hợp giữa hội họa và đồ họa nên rất phong phú, đa dạng về ngôn ngữ tạo hình, từ các đường nét đồ họa đơn giản đến những hình vờn khối hay cách phối hợp màu sắc nhiều lớp, nhiều sắc độ như hội họa. Nhờ đó, bề mặt của tranh in độc bản thường rất độc đáo mà các bức tranh được tạo ra từ những kỹ thuật hội họa hay đồ họa khác không có được.

IV. KẾ HOẠCH ĐÁNH GIÁ

Hình thức đánh giá	**Phương pháp đánh giá**	**Công cụ đánh giá**	**Ghi Chú**
- Thu hút được sự tham gia tích cực của người học - Gắn với thực tế - Tạo cơ hội thực hành cho người học	- Sự đa dạng, đáp ứng các phong cách học khác nhau của người học - Hấp dẫn, sinh động - Thu hút được sự tham gia tích cực của người học - Phù hợp với mục tiêu, nội dung	- Báo cáo thực hiện công việc. - Hệ thống câu hỏi và bài tập - Trao đổi, thảo luận	

3.4. Giáo án lớp thực nghiệm

Mĩ thuật 7 - Bài 16: SẮC MÀU CỦA TRANH IN

(Thời gian thực hiện: 2 tiết)

I. Mức độ yêu cầu cần đạt

- Nêu được nét đặc trưng của hình in và kỹ thuật tranh in độc bản đơn giản.
- Tạo được tranh in từ mi ca
- Phân tích được màu sắc, chất cảm của hình in trong bài vẽ.
- Chỉ ra được đặc điểm của tranh in độc bản
- Ứng dụng nghệ thuật Pop Art của hoạ sĩ Andy Warhol vào bài tranh in.

II. Năng lực chung

+ Tự học: Chuẩn bị đầy đủ dụng cụ học tập, sưu tầm tư liệu cần thiết cho chủ đề, thực hiện tốt nhiệm vụ được chuyển giao

+ Giải quyết vấn đề: Nghiêm túc thực hiện nhiệm vụ, phát biểu đóng góp ý kiến, tìm ra vấn đề mấu chốt nội dung bài học

+ Trao đổi nhóm: Tích cực trong thảo luận, hợp tác chia sẻ khi làm việc nhóm

III. Phẩm chất

- ***Trách nhiệm***: HS tham gia chủ động, tích cực các hoạt động cá nhân, nhóm và thực hiện đầy đủ các bài tập.
- ***Chăm chỉ:*** HS hoàn thành sản phẩm nhóm, cá nhân tích cực theo tiến trình yêu cầu của chủ đề.
- ***Nhân ái:*** Biết chia sẻ, động viên các thành viên nhóm, đồng cảm, hình thành tình thương yêu,...

II. THIẾT BỊ DẠY HỌC VÀ HỌC LIỆU

1. Đối với GV:

- SGK và SGV Mĩ thuật 7 (Chân trời sáng tạo - bản 1).
- Sách tham khảo về tranh dân gian Việt Nam, bài vẽ của HS
- Tranh ảnh minh họa theo ND bài học.

2. Đối với HS:

- SGK Mĩ thuật 7 (Chân trời sáng tạo - bản 1).

- Giấy vẽ, bút chì, tẩy, màu

III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC

A. HOẠT ĐỘNG KHÁM PHÁ: Khám phá vật liệu và hình thức in tranh độc bản

a. Mục tiêu: HS quan sát tranh và chỉ ra tỉ lệ các nhân vật ở gần, xa và cách diễn tả không gian chiều sâu trong tranh.

b. Nội dung: HS thực hiện các hoạt động dưới sự hướng dẫn chi tiết, cụ thể của GV.

c. Sản phẩm học tập: Câu trả lời và kết quả thảo luận.

d. Tổ chức thực hiện:

Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ học tập

- GV yêu cầu HS quan sát SGK trang 68 SGK MT 7 thảo luận

Quan sát hình và cho biết:

+ Tên gọi và công năng của vật liệu, dụng cụ tạo tranh in.

+ Sự khác nhau giữa hình vẽ và hình in.

Sau đó đặt câu hỏi để HS thảo luận nhận biết

+ Vật liệu, dụng cụ:

+ Chỗi vẽ: để quét màu.

+ Màu nước: dùng để vẽ, trang trí.

+ Giấy in: để hình in lên giấy.

+ Kính: là mặt phẳng không thấm nước giúp hình vẽ dễ dàng in lên giấy.

Sự khác nhau giữa hình vẽ và hình in:

Tranh vẽ	**Tranh in**
Vẽ trực tiếp lên giấy.	Hình ảnh được tạo hình gián tiếp bằng

	các kĩ thuật in ấn (tức là đưa màu từ một khuôn in lên bề mặt tranh).
Tốn thời gian, số lượng tranh tạo ra ít.	Thời gian in nhanh, số lượng tạo ra nhiều.

- GV cho HS quan sát một số tác phẩm của hoạ sĩ Andy Warhol để HS quan sát và cảm nhận về màu sắc và hình thức thể hiện trong các tác phẩm của hoạ sĩ .

- HS quan sát và nêu cảm nhận.

- GV phân tích để và chốt kiến thức để hs nắm rõ hơn về hình thức thể hiện trong các tác phẩm của hoạ sĩ Andy Warhol.

Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ học tập

+ HS tiếp nhận nhiệm vụ, tìm cách trả lời câu hỏi.

+ GV quan sát, hỗ trợ HS khi cần

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

+ GV gọi một vài HS đứng dậy chia sẻ.

+ GV gọi HS khác nhận xét, đánh giá.

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

+ GV đánh giá, nhận xét, chuẩn kiến thức

B. HOẠT ĐỘNG KIẾN TẠO KIẾN THỨC KĨ NĂNG: "Cách tạo bức tranh in từ mi ca"

a. Mục tiêu: Giúp HS quan sát hình trong SGK trang 69 và chỉ ra **cách tạo bức tranh in từ mi ca"**

b. Nội dung: GV hướng dẫn HS cách **tạo bức tranh in từ mi ca**

c. Sản phẩm học tập: Nhận biết cách **tạo bức tranh in từ mi ca**

d. Tổ chức thực hiện:

HOẠT ĐỘNG CỦA GV -HS	**DỰ KIẾN SẢN PHẨM**
Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ học tập - GV yêu cầu HS quan sát hình ở trang 70 SGK Mĩ Thuật 7, thảo luận để nhận biết cách **tạo bức tranh in từ mi ca** - GV yêu cầu HS nêu các bước cách **tạo bức tranh in từ mi ca** - Sau đó nêu câu hỏi gợi mở để HS suy nghĩ thảo luận và trả lời: ? Vẽ theo hình thức ước lệ của tranh **in từ mi ca** được thể hiện với các bước như thế nào? **Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ học tập** - HS đọc SGK và thực hiện yêu cầu. - GV theo dõi, hỗ trợ HS nếu cần thiết.	**II. Cách tạo bức tranh in từ mi ca** - Các bước tiến hành: + Bước 1: Vẽ hình bức tranh, đặt mica lên bản vẽ và dán cố định vào mặt bàn. + Bước 2: Đặt giấy in lên mica và dán cố định một cạnh để in. + Bước 3: Lật giấy, vẽ màu lên mica theo hình phác bên dưới. + Bước 4: Áp giấy in vào mica đã vẽ màu, dùng lô lăn hoặc vải mềm xoa lên giấy để in hình. + Bước 5: Điều chỉnh màu, hình in, hoàn thiện sản phẩm. Ghi nhớ: *Tranh in từ mi ca thường tạo nên những mảng màu cho cảm*

Bước 3: Báo cáo kết quả hoạt động và thảo luận - GV gọi một số HS trình bày câu trả lời của mình - GV gọi HS khác nhận xét, đánh giá câu trả lời của bạn. **Bước 4: Đánh giá kết quả, thực hiện nhiệm vụ học tập** - GV đánh giá, nhận xét, chuẩn kiến thức, chuyển sang nội dung mới. - GV chốt: *Tranh in từ mi ca thường tạo nên những mảng màu cho cảm giác xốp nhẹ, ít thấy trong tranh vẽ*	*giác xốp nhẹ, ít thấy trong tranh vẽ*

C. HOẠT ĐỘNG LUYỆN TẬP SÁNG TẠO: Tạo bức tranh in độc bản từ mi ca

a. Mục tiêu: Giúp HS xác định hoạt động vui chơi sẽ thể hiện.

b. Nội dung:

- GV yêu cầu HS làm bài tập phần Luyện tập - sáng tạo trong SGK.

c. Sản phẩm học tập: Sản phẩm mĩ thuật của HS.

d. Tổ chức thực hiện:

- GV yêu cầu HS vẽ tranh theo ý thích, theo gợi ý câu hỏi:

+ Xác định nội dung cần thể hiện

+ Vẽ phác hình lên giấy có kích thước nhỏ hơn mặt mica

+ Chuẩn bị màu, dụng cụ in

+ Thực hiện theo hướng dẫn

d. Tổ chức thực hiện:

Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ học tập

- GV yêu cầu HS quan sát hình ở trang 70 SGK Mĩ thuật 7, thảo luận để nhận biết cách tạo bức tranh in độc bản từ mica
- GV yêu cầu HS nêu các bước cách cách tạo bức tranh in độc bản từ mica
- Sau đó nêu câu hỏi gợi mở để HS suy nghĩ thảo luận và trả lời

Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ học tập

- HS đọc SGK và thực hiện yêu cầu.
- GV theo dõi, hỗ trợ HS nếu cần thiết.

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

- GV gọi một số HS đứng dậy trình bày câu trả lời của mình
- GV gọi HS khác nhận xét, đánh giá câu trả lời của bạn.

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

- GV đánh giá, nhận xét, chuẩn kiến thức, chuyển sang nội dung mới.
- GV chốt: *Tranh in từ mi ca thường tạo nên những mảng màu cho cảm giác xốp nhẹ, ít thấy trong tranh vẽ.*

Có thể sử dụng các vật liệu có bề mặt phẳng, không thấm nước như kính, gạnh men, đá..để in

- HS thực hành luyện tập
- GV nhận xét, bổ sung

4. HOẠT ĐỘNG PHÂN TÍCH ĐÁNH GIÁ: Trưng bày sản phẩm và chia sẻ

a. Mục tiêu: HS trưng bày sản phẩm và chia sẻ sản phẩm của mình.

b. Nội dung:

- GV yêu cầu HS trả lời câu hỏi ở hoạt động Phân tích - đánh giá trong SGK Mĩ thuật 7
- HS thảo luận và trả lời câu hỏi trong SGK Mĩ thuật 7

c. Sản phẩm học tập: Sản phẩm mĩ thuật của HS

d. Tổ chức thực hiện:

- Tổ chức cho HS trưng bày các bài vẽ thành triển lãm và phân tích, chia sẻ cảm nhận về các bài vẽ.

- Hướng dẫn HS trưng bày bài vẽ, có thể treo/dán lên bảng hoặc tường.

- Khuyến khích HS sắm vai nhà phê bình mĩ thuật để giới thiệu/phân tích/bình luận về:

+ Sản phẩm em yêu thích.

+ Cách phối hợp màu sắc

+ Chất cảm trên hình in

+ Kỹ thuật thể hiện tranh in

+ Ý tưởng điều chỉnh để sản phẩm hoàn thiện hơn

- *HS tiếp nhận nhiệm vụ, trả lời câu hỏi, thảo luận, đánh giá*

- *GV nhận xét, đánh giá, chuẩn kiến thức bài học*

D. HOẠT ĐỘNG VẬN DỤNG PHÁT TRIỂN: Tìm hiểu tranh in

a. Mục tiêu: Giúp HS quan sát để nhận biết thêm cách thể hiện tranh theo hình thức tranh in độc bản từ mica

b. Nội dung:

- GV yêu cầu HS trả lời câu hỏi ở hoạt động Vận dụng - phát triển trong SGK Mĩ thuật 7

- HS thảo luận và trả lời câu hỏi trong SGK Mĩ thuật 7

c. Sản phẩm học tập: Sản phẩm mĩ thuật của HS

d. Tổ chức thực hiện:

- GV yêu cầu HS đọc nội dung ở trang 71 SGK Mĩ thuật 7 để Tìm hiểu thêm cách thể hiện tranh in độc bản từ mica.

- Khuyến khích HS sưu tầm tư liệu về tranh vẽ theo hình thức ước lệ để thực hiện bài tập tiếp theo.

- HS tiếp nhận nhiệm vụ, trả lời câu hỏi, đưa ra đáp án

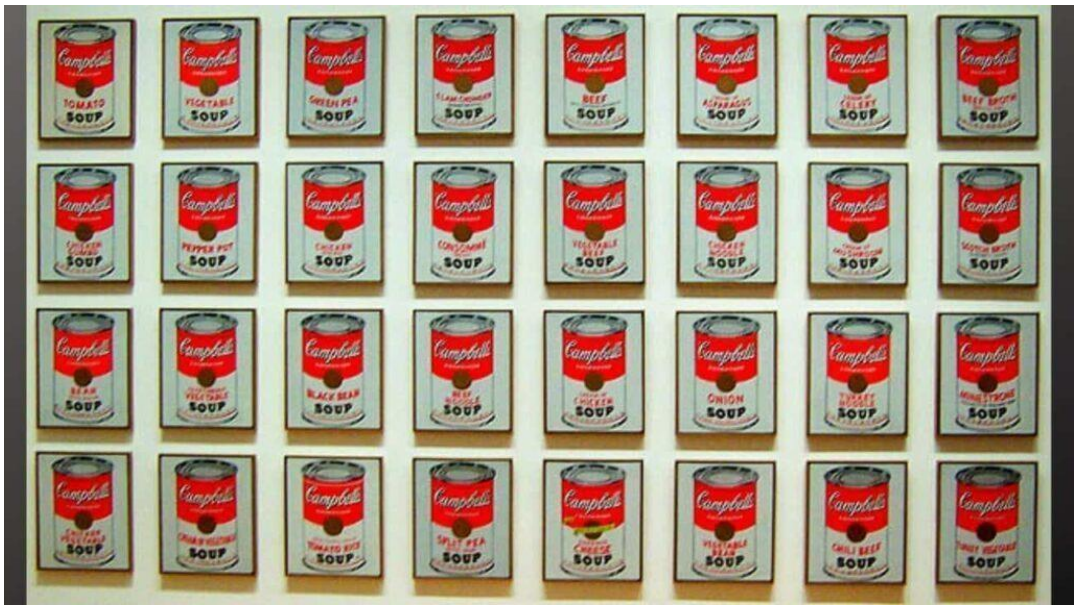
- GV nhận xét, đánh giá, chuẩn kiến thức: Tranh in từ mica là một thể loại in độc bản, được kết hợp giữa hội họa và đồ họa nên rất phong phú, đa

dạng về ngôn ngữ tạo hình, từ các đường nét đồ họa đơn giản đến những hình vờn khối hay cách phối hợp màu sắc nhiều lớp, nhiều sắc độ như hội họa. Nhờ đó, bề mặt của tranh in độc bản thường rất độc đáo mà các bức tranh được tạo ra từ những kỹ thuật hội họa hay đồ họa khác không có được

IV. KẾ HOẠCH ĐÁNH GIÁ

Hình thức đánh giá	**Phương pháp đánh giá**	**Công cụ đánh giá**	**Ghi Chú**
- Thu hút được sự tham gia tích cực của người học - Gắn với thực tế - Tạo cơ hội thực hành cho người học	- Sự đa dạng, đáp ứng các phong cách học khác nhau của người học - Hấp dẫn, sinh động - Thu hút được sự tham gia tích cực của người học - Phù hợp với mục tiêu, nội dung	- Báo cáo thực hiện công việc. - Hệ thống câu hỏi và bài tập - Trao đổi, thảo luận	

PHỤ LỤC 3
TÁC PHẨM CỦA ANDY WARHOL



H3.1. *Campbells Soup Cans* (1962)

Nguồn: [44]

H3.2. *CocaCola* (1962)

Nguồn: [46]

H3.3. *Gold Marilyn Monroe* (1962)

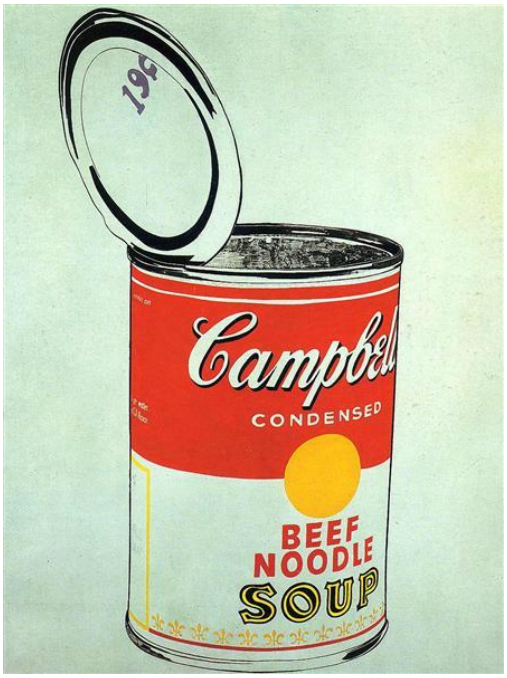
Nguồn: [47]

H3.4. *Marilyn Diptych* 1962

Nguồn: [48]

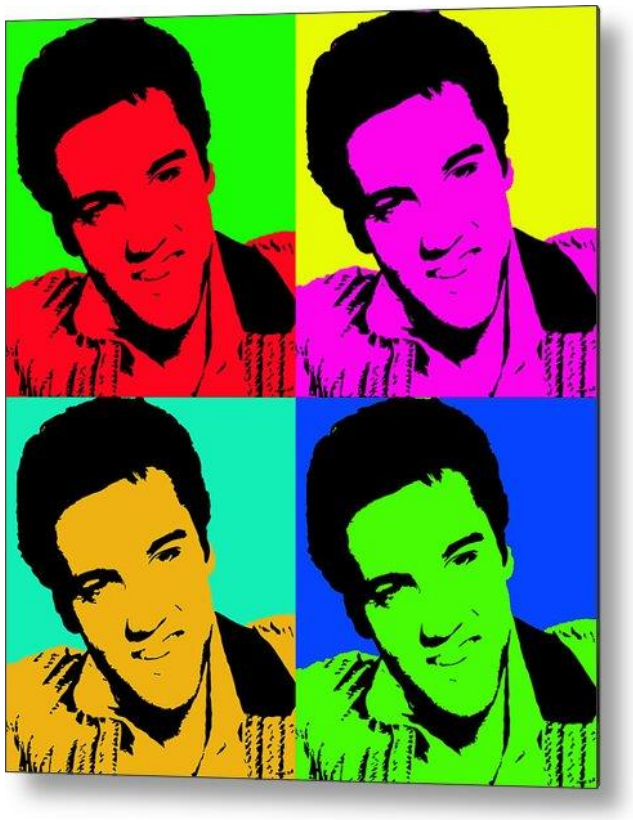
H3.5. *Campbell's soup cans* 1962

Nguồn: [45]



H3.6. *Big Campbell's Soup Can 19c* (Beef Noodle) 1962

Nguồn: [49]

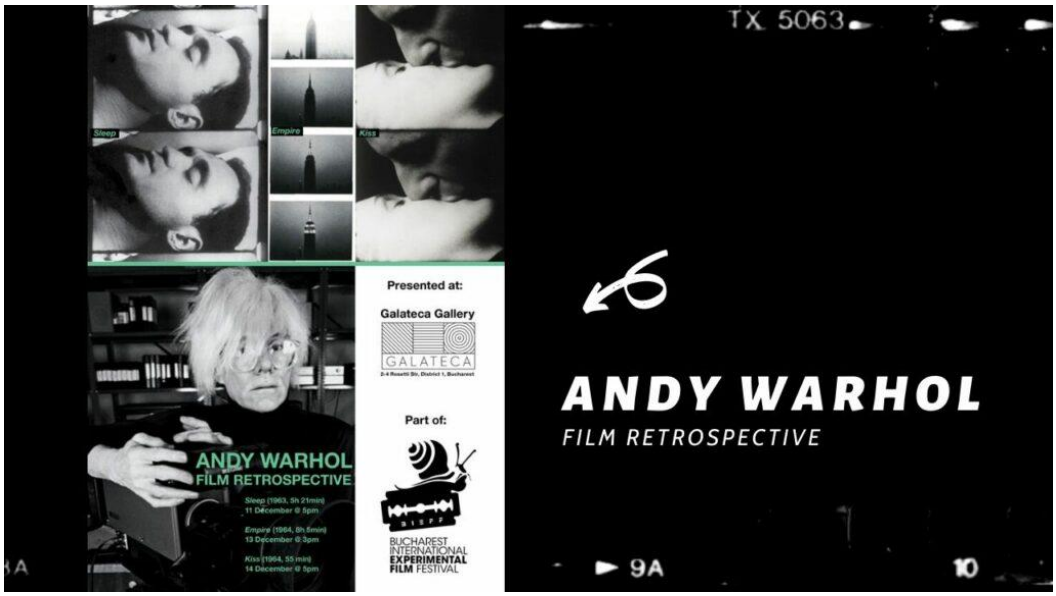


H3.7. *Evis Presley* (1963)

Nguồn: [52]

H3.8. *Shot Marilyns* 1964

Nguồn: [51]

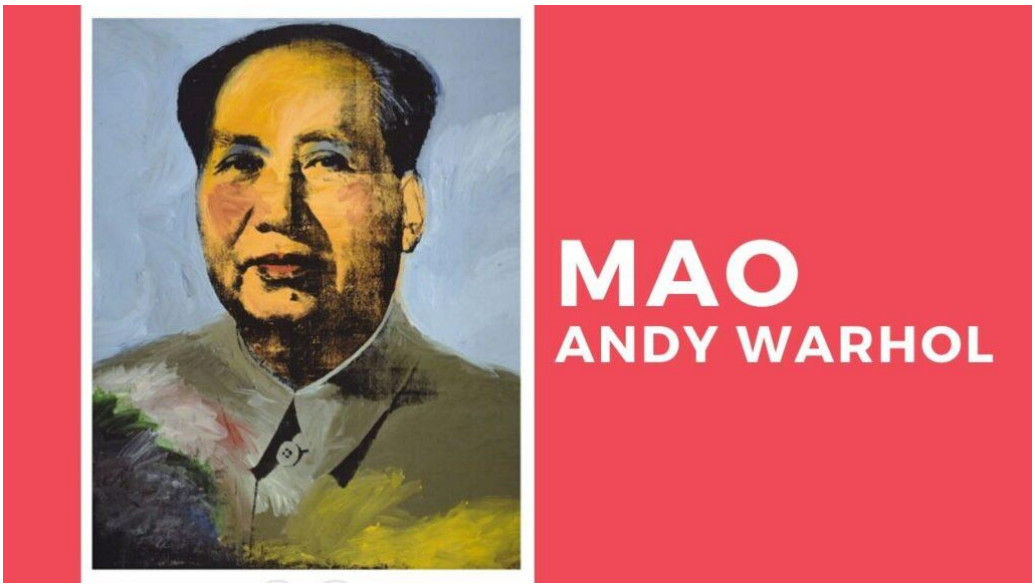


H3.9. *Film Retrospective*

Nguồn: [53]

H3.10. *Che Guevara* 1968

Nguồn: [54]



H3.11. *Mao* (1973)

Nguồn: [50]

H3.12. *Oxidation Painting*

Nguồn: [55]

H3.13. *General Electric with Waiter* (1984)

Nguồn: [56]

H3.14. *Andy Warhol The Last Supper* (1986)

Nguồn: [60]

PHỤ LỤC 4

HOẠT ĐỘNG THỰC NGHIỆM VÀ BÀI VẼ CỦA HS

Hình ảnh GV và HS giờ thực nghiệm

H4.1. Hoạt động thực nghiệm của GV và HS

Nguồn: tác giả (2021)

Sản phẩm bài vật liệu hữu ích

H4.2. Bài tạo hình của lớp thực nghiệm lớp 6A1

Nguồn: tác giả (2021)

H4.3. Bài tạo hình của lớp thực nghiệm lớp 6A1

Nguồn: tác giả (2021)

H4.4. Bài tạo hình của lớp thực nghiệm lớp 6A1

Nguồn: tác giả (2021)

H4.5. Bài tạo hình của lớp thực nghiệm lớp 6A1

Nguồn: tác giả (2021)

H4.6. Bài tạo hình của lớp thực nghiệm lớp 6A1

Nguồn: tác giả (2021)

H4.7. Bài tạo hình của lớp thực nghiệm lớp 6A1

Nguồn: tác giả (2021)

H4.8. Bài tạo hình của lớp thực nghiệm lớp 6A1

Nguồn: tác giả (2021)

H4.9. Bài tạo hình của lớp thực nghiệm lớp 6A1

Nguồn: tác giả (2021)

Sản phẩm bài tranh in

H4.10. Bài tranh in của lớp thực nghiệm lớp 7A1

Nguồn: tác giả (2021)

H4.11. Bài tranh in của lớp thực nghiệm lớp 7A1

Nguồn: tác giả (2021)

H4.12. Bài tranh in của lớp thực nghiệm lớp 7A1

Nguồn: tác giả (2021)

H4.13. Bài tranh in của lớp thực nghiệm lớp 7A1

Nguồn: tác giả (2021)

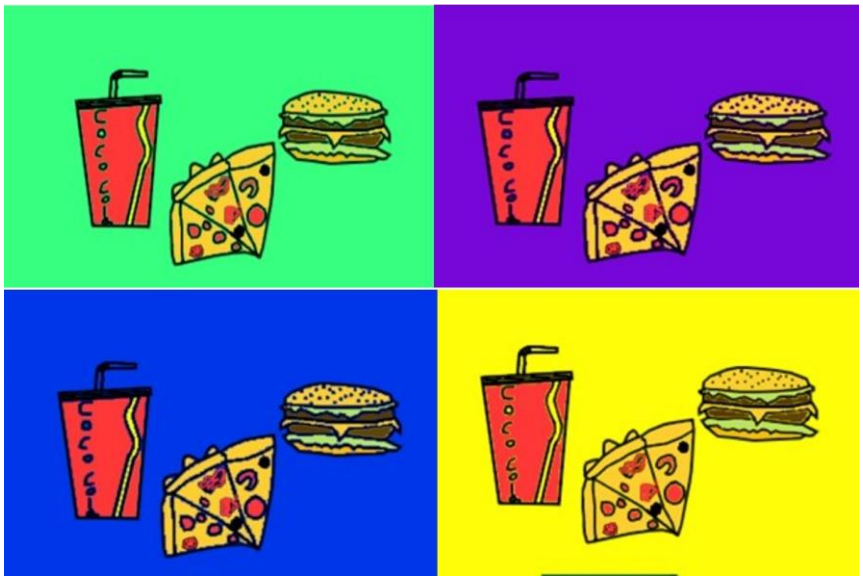
H4.14. Bài tranh in của lớp thực nghiệm lớp 7A1

Nguồn: tác giả (2021)

H4.15. Bài tranh in của lớp thực nghiệm lớp 7A1

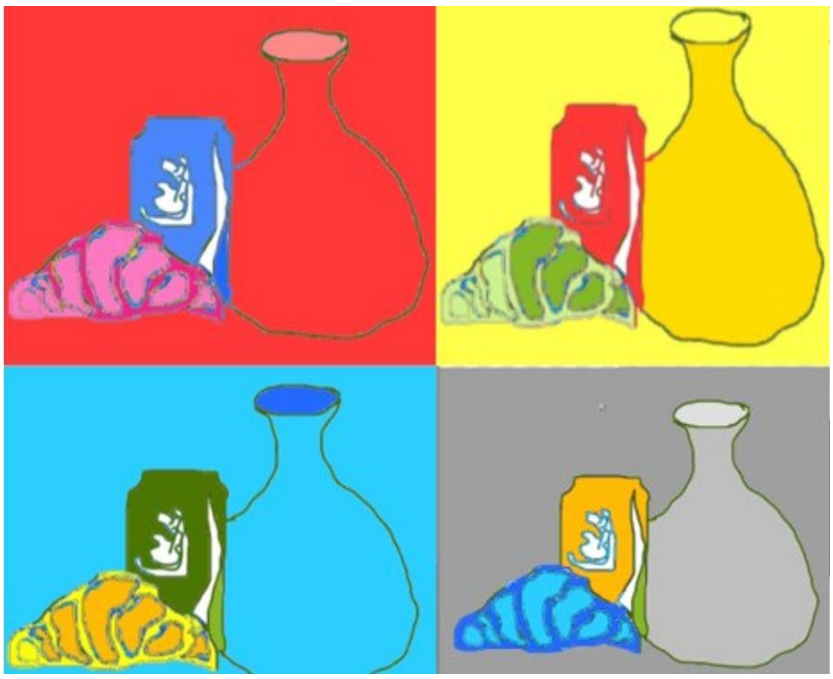
Nguồn: tác giả (2021)

Sản phẩm vẽ trên máy tính, Ipad của HS lớp 7A1
(Khuyến khích làm ở nhà)



H4.16. Sản phẩm của HS lớp 7A1

Nguồn: tác giả (2021)



H4.17. Sản phẩm của HS lớp 7A1

Nguồn: tác giả (2021)

H4.18. Sản phẩm của HS lớp 7A1

Nguồn: tác giả (2021)