UBND TỈNH NINH BÌNH
TRƯỜNG ĐẠI HỌC HOA LƯ

BÁO CÁO KẾT QUẢ THỰC HIỆN
NHIỆM VỤ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ CẤP CƠ SỞ

THỰC TRẠNG SỬ DỤNG ĐỒ DÙNG TRỰC QUAN TRONG GIẢNG DẠY HỌC PHẦN "MĨ THUẬT VÀ PHƯƠNG PHÁP DẠY HỌC MĨ THUẬT Ở TIỂU HỌC"

Chủ nhiệm nhiệm vụ: ThS. Trần Việt Hùng
Đơn vị: Phòng HC - QT

NINH BÌNH, 2024

UBND TỈNH NINH BÌNH
TRƯỜNG ĐẠI HỌC HOA LƯ

BÁO CÁO KẾT QUẢ THỰC HIỆN
NHIỆM VỤ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ CẤP CƠ SỞ

THỰC TRẠNG SỬ DỤNG ĐỒ DÙNG TRỰC QUAN TRONG GIẢNG DẠY HỌC PHẦN "MĨ THUẬT VÀ PHƯƠNG PHÁP DẠY HỌC MĨ THUẬT Ở TIỂU HỌC"

Chủ nhiệm nhiệm vụ: ThS. Trần Việt Hùng
Đơn vị: Phòng HC - QT
Thành viên tham gia: ThS. Nguyễn Thị Thanh Nga
Đơn vị: Khoa SP Tiểu học – Mầm non

Xác nhận của Chủ tịch HĐ nghiệm thu
(họ tên, chữ ký)

Chủ nhiệm nhiệm vụ
(họ tên, chữ ký)

NINH BÌNH, 2024

MỤC LỤC

PHẦN MỞ ĐẦU v
1. Tổng quan tình hình nghiên cứu v
2. Tính cấp thiết của nhiệm vụ KH&CN viii
3. Mục tiêu của nhiệm vụ KH&CN ix
4. Đối tượng và phạm vi nghiên cứu của nhiệm vụ KH&CN ix
5. Cách tiếp cận và phương pháp nghiên cứu x
Chương 1: CƠ SỞ LÍ LUẬN VỀ VẤN ĐỀ NGHIÊN CỨU 1
1.1. Khái niệm đồ dùng trực quan 1
1.2. Phương pháp dạy học trực quan 2
1.2.1. Khái niệm 2
1.2.2. Phương pháp dạy học trực quan 3
1.3. Vài nét về học phần "Mĩ thuật và phương pháp dạy học mĩ thuật ở tiểu học" trong chương trình đào tạo GDTH ở Trường Đại học Hoa Lư 4
1.4. Đặc điểm môn Mĩ thuật nói chung 6
1.5. Phương pháp trực quan trong dạy học Mĩ thuật 7
1.5.1. Phương pháp sử dụng đồ dùng trực quan trong dạy học Mĩ thuật 7
1.5.2. Quy trình sử dụng đồ dùng trực quan trong dạy học môn Mĩ thuật 8
1.5.2.1. Đối với loại tiết theo mẫu 8
1.5.5.2. Loại tiết theo đề tài 10
1.5.2.3. Loại tiết trang trí 12
1.5.2.4. Loại tiết theo ý thích 15
1.5.3. Sự tác động của phương pháp trực quan đến hiệu quả học tập Mĩ thuật 17
1.5.3.1. Ưu điểm 17
1.5.3.2. Hạn chế 19
Kết luận chương 1 20
Chương 2: THỰC TRẠNG SỬ DỤNG ĐỒ DÙNG TRỰC QUAN TRONG GIẢNG DẠY HỌC PHẦN "MĨ THUẬT VÀ PHƯƠNG PHÁP DẠY HỌC MĨ THUẬT Ở TIỂU HỌC" 21
2.1. Vài nét về địa bàn và khách thể nghiên cứu 21
2.2. Tổ chức nghiên cứu 22
2.2.1. Những yếu tố ảnh hưởng đến việc sử dụng đồ dùng trực quan 22
2.2.2. Sự phát triển của công nghệ trong giáo dục và việc áp dụng công nghệ vào đồ dùng trực quan 22

2.3. Thực trạng sử dụng đồ dùng trực quan trong giảng dạy học phần "Mĩ thuật và PPDH mĩ thuật ở Tiểu học" 24
2.3.1. Thực trạng việc giảng viên sử dụng đồ dùng trực quan trong giảng dạy mĩ thuật ở Trường Đại học Hoa Lư 24
2.3.1.2. Các loại đồ dùng trực quan được sử dụng 25
2.3.1.3. Thách thức gặp phải khi sử dụng đồ dùng trực quan 25
2.3.1.4. Hiệu quả đối với sinh viên 26
2.3.2. Khảo sát nhận thức của sinh viên về tầm quan trọng của đồ dùng trực quan trong học môn Mĩ thuật. 26
2.4. Một số biện pháp sử dụng đồ dùng trực quan trong giảng dạy học phần "Mĩ thuật và PPDH mĩ thuật ở tiểu học" 28
2.4.1. Biện pháp Sử dụng tranh ảnh, hình vẽ minh họa trong giảng dạy Mĩ thuật và PPDH mĩ thuật ở tiểu học 28
2.4.2. Biện pháp Sử dụng đồ vật thực tế (tĩnh vật) 30
2.4.3. Biện pháp Sử dụng mô hình 3D, vật liệu nghệ thuật 32
2.4.4. Biện pháp Sử dụng video, hình ảnh động 34
2.4.5. Biện pháp Sử dụng phần mềm vẽ và thiết kế 35
2.4.6. Biện pháp Sử dụng bảng mô phỏng và đồ dùng sáng tạo 37
2.4.7. Biện pháp Sử dụng các công cụ sáng tạo như giấy, bút màu, sơn, bút chì 39
2.4.8. Biện pháp Sử dụng bộ sưu tập tác phẩm mĩ thuật của SV 41
Kết luận chương 2 44
KẾT LUẬN VÀ KIẾN NGHỊ 45
1. Kết luận 45
2. Kiến nghị 45
TÀI LIỆU THAM KHẢO 47
PHỤ LỤC

DANH MỤC CÁC TỪ NGỮ VIẾT TẮT

Viết tắt	Viết đầy đủ
ĐDTQ	Đồ dùng trực quan
GV	Giảng viên
SV	Sinh viên
PPDH	Phương pháp dạy học

DANH MỤC BẢNG

Bảng 2.1 Đánh giá của SV về việc sử dụng ĐDTQ của giảng viên 27
Bảng 2.2 Đánh giá mức độ hài lòng của SV về việc sử dụng ĐDTQ của giảng viên 27
Bảng 2.3 Đánh giá mức độ hứng thú của SV khi học tập với ĐDTQ 27

PHẦN MỞ ĐẦU

1. Tổng quan tình hình nghiên cứu

Nghị quyết số 29-NQ/TW của Trung ương, ngày 04/11/2013 " Về đổi mới căn bản, toàn diện giáo dục và đào tạo, đáp ứng yêu cầu công nghiệp hóa, hiện đại hóa trong điều kiện kinh tế thị trường định hướng xã hội chủ nghĩa và hội nhập quốc tế", Thông tư số 32/2018/TT-BGDĐT ban hành " Chương trình Giáo dục phổ thông" 2018 với định hướng về mục tiêu giáo dục nhằm bảo đảm phát triển phẩm chất và năng lực người học, giáo dục những kiến thức cơ bản, thiết thực, hiện đại, hài hòa đức, trí, thể, mĩ; chú trọng thực hành, vận dụng kiến thức để giải quyết vấn đề trong học tập và đời sống.

Trong chương trình giáo dục hiện hành, Mĩ thuật là môn học thuộc lĩnh vực phát triển thẩm mĩ, giữ vai trò quan trọng trong việc phát triển trí tưởng tượng, tư duy sáng tạo, và kỹ năng thẩm mĩ của sinh viên. Việc giảng dạy mĩ thuật giúp SV tiếp xúc với nghệ thuật, kích thích sự quan sát, cảm nhận, và biểu đạt qua hình ảnh, từ đó nâng cao nhận thức và hiểu biết về thế giới xung quanh.

Một trong những phương pháp quan trọng để nâng cao hiệu quả giảng dạy mĩ thuật là phương pháp sử dụng đồ dùng trực quan. Đồ dùng trực quan không chỉ giúp sinh viên hiểu rõ hơn về kiến thức mà còn tạo hứng thú, kích thích sự sáng tạo và giúp các em dễ dàng tiếp thu bài học thông qua việc quan sát và tương tác trực tiếp. Tuy nhiên, thực tế cho thấy việc sử dụng đồ dùng trực quan trong giảng dạy mĩ thuật ở Trường đại học Hoa Lư vẫn còn một số hạn chế. Giảng viên chưa tận dụng được tối đa hiệu quả của phương pháp này do cơ sở vật chất chưa đạt tiêu chuẩn và kĩ năng sử dụng đồ dùng trực quan chưa cao.

Nói đến phương pháp trực quan là đề cập tới cách dạy sao cho người học thấy ngay, thấy một cách rõ ràng, cụ thể và hiểu nhanh, nhớ lâu, đồng thời có hứng thú học tập. Dạy học trực quan sẽ làm cho những khái niệm trừu tượng của đối tượng được thể hiện một cách cụ thể, rõ ràng. Với cách dạy học trực quan ở đại học và các cấp học khác, các đồ dùng phục vụ cho việc dạy

học được đặc biệt quan tâm, bằng hình ảnh trực quan sống động mà sinh viên có thể nhớ nhanh, nhớ lâu và nhớ rất kĩ bài giảng.

Nghiên cứu các vấn đề về "Trực quan" (visualization) trong dạy học Mĩ thuật nói chung đã có rất nhiều công trình khoa học có giá trị:

Hiểu một cách thông thường thì "trực" là trực diện, trực tiếp, gần gũi và rõ ràng cụ thể; còn "quan" là quan sát, nhìn thấy bằng mắt, tức là đang quan sát một sự vật, hiện tượng một cách chân thật. Vậy trực quan đơn giản là trực tiếp quan sát sự vật hiện tượng một cách rõ ràng và đầy đủ. Từ điển Tiếng Việt của Giáo sư Hoàng Phê định nghĩa trực quan là: "…Dùng những vật cụ thể hay ngôn ngữ cử chỉ làm cho người học có được những hình ảnh cụ thể về những điều được học" [13].

Tác giả Nguyễn Cảnh Toàn (2005): Trực quan trong giáo dục là phương pháp giảng dạy sử dụng các hình ảnh, đối tượng cụ thể, hoặc các phương tiện nghe nhìn để minh họa và hỗ trợ học sinh hiểu bài. Phương pháp này giúp học sinh quan sát trực tiếp, qua đó phát triển khả năng tư duy, nhận thức và tiếp thu kiến thức một cách dễ dàng [14].

Theo tác giả Trần Bá Hoành (2003), *Phương pháp dạy học*, Nxb Đại học Sư phạm có nêu: Trực quan sinh động trong học tập là việc sử dụng các phương tiện như tranh ảnh, mô hình, video, hay hiện vật thật để làm sinh động nội dung bài giảng, giúp người học dễ dàng nắm bắt và ghi nhớ kiến thức. Phương pháp này khuyến khích sự tương tác giữa người học và tài liệu giảng dạy [9].

Trong tài liệu *Văn hóa và Giáo dục Việt Nam* (1999), tác giả Nguyễn Văn Huyên có viết: Trực quan trong nghệ thuật là việc sử dụng các yếu tố hình ảnh, biểu tượng trực quan để truyền đạt ý tưởng, cảm xúc và thông điệp của nghệ sĩ. Nghệ thuật trực quan giúp người xem tiếp cận tác phẩm nghệ thuật thông qua thị giác, mang lại trải nghiệm cảm xúc và nhận thức sâu sắc [11].

Nhìn chung, khái niệm trực quan trong giáo dục và văn hóa Việt Nam nhấn mạnh tầm quan trọng của việc sử dụng các phương tiện nhìn thấy được để hỗ trợ quá trình học tập và tiếp nhận thông tin, giúp người học và người xem dễ dàng hiểu và ghi nhớ nội dung.

Phương pháp trực quan là một phương pháp giảng dạy cơ bản và được áp dụng vô cùng phổ biến trong mọi cơ sở giáo dục đào tạo từ trẻ em cho đến người trưởng thành. Những phương tiện trực quan có tác dụng giúp người học dễ dàng tiếp nhận tri thức mới, thông qua đó sẽ hứng thú học tập hơn; tạo sự tò mò, say mê nghiên cứu. Vì vậy, có thể xem phương pháp trực quan như là cầu nối giữa lý thuyết và thực hành, là một cách thức hiệu qủa giúp phát huy tính tích cực, chủ động học tập của người học, đặc biệt là trong môi trường dạy và học môn mĩ thuật.

Trong cuốn giáo trình *Mĩ thuật và phương pháp dạy học mĩ thuật* (2009) tác giả Nguyễn Quốc Toản đã tổng kết những kiến thức cơ bản về Mĩ thuật và phương pháp dạy học Mĩ thuật theo hướng tích cực nhằm nâng cao năng lực chuyên môn, đổi mới về nội dung, phương pháp dạy học và kiểm tra đánh giá kết quả giáo dục Tiểu học theo chương trình sách giáo khoa. Đây là giáo trình chính tổ Mĩ thuật sử dụng trong quá trình giảng dạy và xây dựng đề cương chi tiết cho sinh viên ngành Giáo dục Tiểu học trình độ Đại học, Trường Đại học Hoa Lư [15].

Nghiên cứu và học hỏi những công trình nghiên cứu đi trước của các tác giả, cùng với đó là những thực trạng mà chúng tôi ghi nhận được trong quá trình tiếp xúc, giảng dạy các đối tượng sinh viên của ngành Giáo dục Tiểu học, chúng tôi nhận thấy việc nghiên cứu về thực trạng sử dụng đồ dùng trực quan trong giảng dạy mĩ thuật cho sinh viên ngành Giáo dục Tiểu học vẫn còn đang bỏ ngỏ. Đồ dùng trực quan là phương tiện dạy học rất cần thiết với các môn học nói chung và đặc biệt phát huy hiệu quả với môn học mĩ thuật nói riêng, thông qua phương tiện trực quan giúp sinh viên nắm vững kiến thức lý thuyết, kĩ năng, hình thức thực hiện hoạt động thực hành, sẽ là cơ hội để người học tích lũy kinh nghiệm áp dụng vào cuộc sống thường ngày cũng như hoạt động nghề nghiệp sau này. Với những lý do trên tác giả muốn đi sâu tìm hiểu thực trạng sử dụng đồ dùng trực quan trong giảng dạy mĩ thuật nói chung để từ đó tìm hiểu và vận dụng một số biện pháp nhằm nâng cao chất lượng

dạy học mĩ thuật cho sinh viên ngành Giáo dục Tiểu học tại Trường Đại học Hoa Lư.

2. Tính cấp thiết của nhiệm vụ KH&CN

Một trong những nguyên tắc cơ bản của hoạt động dạy học là nguyên tắc đảm bảo sự thống nhất giữa cái cụ thể và cái trừu tượng trong dạy học. Với hoạt động đào tạo thì nguyên tắc này đòi hỏi trong quá trình giảng dạy, GV cần tạo điều kiện để SV tiếp xúc trực tiếp với những phương tiện dạy học như: Tranh, video, ảnh, mạng intenet… giúp người học nhận biết hình dạng, đặc điểm bên ngoài của sự vật, hiện tượng, từ đó SV có thể tự mô tả, phân tích được các khái niệm, đặc điểm của sự vật, hiện tượng theo cách suy nghĩ của chính mình. Quy trình ngược lại là có thể cho SV nắm bắt hệ thống lý thuyết trừu tượng, khái quát rồi sau đó quan sát các sự vật, hiện tượng cụ thể và tìm ra mối liên hệ giữa chúng, từ đó hiểu rõ hơn về những vấn đề lý luận đã được cung cấp. Dù theo trình tự nào thì nguyên tắc này cũng là nhằm đảm bảo được mối liên hệ qua lại giữa tư duy cụ thể và tư duy trừu tượng. Để đảm bảo được nguyên tắc đó thì một phương pháp giảng dạy không thể thiếu cần được áp dụng chính là "phương pháp trực quan".

Trường Đại học Hoa Lư là một địa chỉ uy tín đào tạo và cung cấp đội ngũ giáo viên Tiểu học có trình độ cử nhân giáo dục Tiểu học duy nhất trên địa bàn tỉnh Ninh Bình. Do đó, các giáo sinh, sinh viên khi tốt nghiệp ra trường cần phải có trình độ chuyên môn nghiệp vụ vững vàng để góp phần nâng cao chất lượng giáo dục bậc học Tiểu học từ đó phát huy hiệu quả việc giáo dục phát triển toàn diện cho học sinh. Trong chương trình đào tạo cử nhân ngành Giáo dục Tiểu học, học phần "Mĩ thuật và phương pháp dạy học mĩ thuật ở tiểu học" là một trong số những học phần chuyên ngành giữ vai trò khá quan trọng. Học phần không chỉ cung cấp kiến thức và hình thành những kĩ năng mang tính chất nền tảng của môn Mĩ thuật giúp sinh viên ngành Giáo dục Tiểu học sau khi tốt nghiệp ra trường sẽ thực hiện tốt nhiệm vụ giảng dạy theo chương trình giáo dục tiểu học hiện hành, mà học phần này còn góp phần cung cấp cho xã hội một đội ngũ giáo viên có trình độ thẩm mĩ nhất định.

Theo thực tế phân phối chương trình của Bộ giáo dục và đào tạo và việc áp dụng thời lượng chương trình đào tạo đối với ngành Giáo dục Tiểu học, trường Đại học Hoa Lư hiện nay thì học phần "Mĩ thuật và phương pháp dạy học Mĩ thuật ở Tiểu học" có 3 tín chỉ, trong đó sinh viên được học 30 tiết kiến thức lí thuyết và 30 tiết thực hành. Nội dung kiến thức học phần này gồm kiến thức lý thuyết về các vấn đề mĩ thuật và phương pháp dạy học mĩ thuật, số tiết thực hành bao gồm cả thực hành các kĩ năng vẽ, nặn của mĩ thuật và thực hành thiết kế kế hoạch dạy học, tập giảng. Để sinh viên ngành Giáo dục Tiểu học lĩnh hội được căn bản các nội dung kiến thức và kĩ năng thực hành của học phần "Mĩ thuật và phương pháp dạy học Mĩ thuật ở Tiểu học" thì đồ dùng trực quan là một trong những con đường ngắn, cụ thể, sinh động giúp cho sinh viên nhận thức rõ ràng, sâu sắc về kiến thức và dễ dàng học hỏi những kĩ năng thực hành.

Qua quá trình giảng dạy các khóa sinh viên ngành Giáo dục Tiểu học, Trường Đại học Hoa Lư, chúng tôi nhận thấy khi hướng dẫn sinh viên tiếp cận học phần Mĩ thuật và phương pháp dạy học mĩ thuật ở tiểu học việc sử dụng đồ dùng trực quan trong quá trình dạy học đôi khi đạt hiệu quả chưa cao.

Từ những thực tế trên chúng tôi muốn đề cập đến vấn đề vận dụng phương pháp trực quan trong giảng dạy sao cho đạt hiệu quả cao nhất, tạo điều kiện cho sinh viên tiếp thu, sáng tạo, phát huy được năng lực của bản thân một cách tốt nhất, vì vậy chúng tôi chọn đề tài: "***Thực trạng sử dụng đồ dùng trực quan trong giảng dạy học phần Mĩ thuật và phương pháp dạy học mĩ thuật ở tiểu học"*** để làm nội dung nghiên cứu.

3. Mục tiêu của nhiệm vụ KH&CN

- Nghiên cứu thực trạng việc sử dụng đồ dùng trực quan trong giảng dạy học phần Mĩ thuật và phương pháp dạy học mĩ thuật ở tiểu học

- Đề xuất một số biện pháp nhằm nâng cao chất lượng giảng dạy và học tập học phần Mĩ thuật và phương pháp dạy học mĩ thuật ở tiểu học

4. Đối tượng và phạm vi nghiên cứu của nhiệm vụ KH&CN

4.1. Đối tượng nghiên cứu

Nghiên cứu thực trạng việc sử dụng đồ dùng trực quan trong giảng dạy

học phần Mĩ thuật và phương pháp dạy học mĩ thuật ở tiểu học của giảng viên Trường Đại học Hoa Lư.

4.2. Phạm vi nghiên cứu

Đề tài này tiến hành nghiên cứu thực trạng sử dụng đồ dùng trực quan trong giảng dạy học phần Mĩ thuật và phương pháp dạy học mĩ thuật ở tiểu học trên đối tượng các giảng viên thuộc bộ môn Mĩ thuật và sinh viên các lớp D15TH1, D15TH2 và D15TH3 Trường Đại học Hoa Lư, tổng số 3 lớp có 100 sinh viên

Thời gian nghiên cứu: Từ tháng 11 năm 2023 đến tháng 10 năm 2024

5. Cách tiếp cận và phương pháp nghiên cứu

5.1. Cách tiếp cận: Tiếp cận từ lí thuyết - thực trạng - giải pháp

5.2. Phương pháp nghiên cứu

5.2.1. Nhóm các phương pháp nghiên cứu lí luận

- Phương pháp phân tích tổng hợp lí thuyết
- Phương pháp phân loại và hệ thống hóa lí thuyết
- Phương pháp cụ thể hóa lí thuyết

Thông qua chương trình và tài liệu, thu thập, phân tích, khái quát các tri thức khoa học, các tài liệu liên quan đến vấn đề nghiên cứu, hệ thống hoá các vấn đề lí luận, xây dựng các khái niệm công cụ của đề tài: "*Thực trạng sử dụng đồ dùng trực quan trong giảng dạy học phần Mĩ thuật và phương pháp dạy học mĩ thuật ở tiểu học"*.

5.2.2. Nhóm các phương pháp nghiên cứu thực tiễn

** Phương pháp đàm thoại:*

- Trao đổi với GV giảng dạy sinh viên các lớp D15TH học phần Mĩ thuật và phương pháp dạy học Mĩ thuật ở Tiểu học.

- Trao đổi với SV về việc sử dụng ĐDTQ của GV vào hoạt động giảng dạy thực hành một số nội dung trong học phần

** Phương pháp quan sát khoa học:*

- Quan sát việc sử dụng ĐDTQ của GV Trường Đại học Hoa Lư vào hoạt động giảng dạy học phần Mĩ thuật và phương pháp dạy học Mĩ thuật ở Tiểu học lớp D15GDTH.

5.2.3. Phương pháp thống kê

Sử dụng phương pháp thống kê toán học nhằm mục đích xử lí số liệu thu được một cách khách quan.

Các phương pháp trên được tiến hành trong mối quan hệ chặt chẽ, bổ sung cho nhau, trong đó phương pháp điều tra, phương pháp quan sát là phương pháp cơ bản.

Chương 1
CƠ SỞ LÍ LUẬN VỀ VẤN ĐỀ NGHIÊN CỨU

1.1. Khái niệm đồ dùng trực quan

Khái niệm về "Đồ dùng trực quan" (hay còn gọi là "phương tiện trực quan" hoặc "giáo cụ trực quan") đã được nhiều tác giả nghiên cứu và đưa ra định nghĩa trong lĩnh vực giáo dục. Dưới đây là một số khái niệm tiêu biểu về đồ dùng trực quan cùng với tên tác giả và tài liệu liên quan:

Tác giả Nguyễn Thị Phương Dung (2008) trong cuốn sách Phương tiện dạy học trong giáo dục tiểu học, Nhà xuất bản Đại học Sư phạm, đã định nghĩa: *Đồ dùng trực quan là các phương tiện vật chất được sử dụng trong quá trình dạy học, giúp học sinh tiếp thu kiến thức một cách trực quan hơn thông qua hình ảnh, biểu đồ, tranh vẽ, mô hình, video, và các phương tiện đa phương tiện khác. Chúng góp phần tạo điều kiện cho học sinh hình thành và phát triển các kỹ năng quan sát, nhận thức và tư duy một cách sinh động và dễ hiểu hơn* [6].

Trong cuốn *Giáo dục học tiểu học,* Nhà xuất bản Giáo dục Việt Nam của tác giả Phạm Minh Hạc (2006), đã khẳng định: *Đồ dùng trực quan là một trong những phương tiện quan trọng giúp cho quá trình giảng dạy đạt hiệu quả, đặc biệt là trong bậc tiểu học. Nó bao gồm các phương tiện trực tiếp hoặc gián tiếp giúp học sinh nắm bắt kiến thức, thông qua việc nhìn, nghe và tương tác với các vật thể cụ thể* [7].

Tác giả Lê Văn Hồng (2005) trong tài *liệu Tâm lý học giáo dục,* Nhà xuất bản Khoa học và Kỹ thuật: *Đồ dùng trực quan là những dụng cụ, phương tiện trực tiếp đưa nội dung học tập đến học sinh một cách sinh động, có tác dụng kích thích các giác quan, đặc biệt là thị giác, giúp học sinh dễ dàng ghi nhớ và hiểu sâu các kiến thức được truyền đạt* [10].

Những khái niệm trên đều nhấn mạnh vai trò quan trọng của ĐDTQ trong việc hỗ trợ quá trình dạy và học, đặc biệt ở các trường đại học, giúp SV tiếp thu kiến thức dễ dàng và hiệu quả hơn.

1.2. Phương pháp dạy học trực quan

1.2.1. Khái niệm

Theo giáo sư Phạm Minh Hạc (2007). *Giáo dục học - Tập 2*. Nhà xuất bản Đại học Sư phạm định nghĩa rằng phương pháp dạy học trực quan "được sử dụng để cung cấp thông tin và kiến thức cho học sinh thông qua các phương tiện hình ảnh, giúp tăng cường khả năng ghi nhớ và sự tập trung của học sinh" [8,tr.67].

Tác giả Nguyễn Văn Cường (2012). *Phương pháp dạy học trực quan trong giáo dục tiểu học*. Nhà xuất bản Giáo dục Việt Nam định nghĩa phương pháp dạy học trực quan là "phương pháp sử dụng các công cụ trực quan như tranh ảnh, mô hình, vật thật nhằm hỗ trợ học sinh nắm bắt kiến thức một cách sinh động và dễ hiểu hơn" [4,tr.45].

Trong cuốn *Phương pháp dạy học hiện đại* (2005) của tác giả Trần Khánh Đức. Nhà xuất bản Giáo dục Việt Nam có viết: "việc sử dụng các phương tiện trực quan như hình ảnh, sơ đồ, và mô hình nhằm giúp học sinh dễ dàng tiếp thu kiến thức thông qua việc quan sát" [5,tr.102].

Tác giả Nguyễn Thị Bình (2010). *Phương pháp giảng dạy trong giáo dục tiểu học*. Nhà xuất bản Đại học Quốc gia Hà Nội nhấn mạnh rằng "Phương pháp dạy học trực quan là một công cụ hiệu quả trong việc giảng dạy các môn học như khoa học tự nhiên, thông qua các hình ảnh minh họa và thí nghiệm thực tế" [3,tr.89].

Những khái niệm trên đều có chung quan điểm: Phương pháp dạy học trực quan là phương pháp sử dụng các hình ảnh, vật thật, mô hình, biểu đồ, và các phương tiện nghe nhìn để hỗ trợ quá trình dạy học, giúp người học tiếp thu kiến thức thông qua quan sát trực tiếp. Phương pháp này dựa trên lý thuyết tâm lý học nhận thức, trong đó thị giác đóng vai trò quan trọng trong việc ghi nhớ và hiểu sâu hơn về các khái niệm. Nó làm cho bài học trở nên sinh động, dễ hiểu, kích thích tư duy và khả năng sáng tạo của học sinh, đồng thời giúp cải thiện khả năng ghi nhớ và tăng cường tính tương tác trong lớp học.

Phương pháp dạy học trực quan là một trong những phương pháp quan trọng trong giáo dục, đặc biệt là đối với các cấp học nhỏ như tiểu học. Dưới đây là các đặc điểm và cách áp dụng của phương pháp này:

1.2.2. Phương pháp dạy học trực quan

+ Đặc điểm

- Tăng cường sự hứng thú: Hình ảnh và mô hình sinh động thường thu hút sự chú ý của SV, giúp tạo cảm giác thích thú và động lực trong học tập.

- Hỗ trợ trí nhớ: Việc sử dụng các phương tiện trực quan giúp SV dễ ghi nhớ và liên kết thông tin hơn nhờ vào việc nhìn thấy và trải nghiệm.

- Phù hợp với nhiều kiểu học: Phương pháp này phù hợp với các SV học qua hình ảnh (visual learners), giúp họ tiếp thu tốt hơn thông qua quan sát.

- Tạo mối liên kết thực tế: Các hình ảnh minh họa giúp SV kết nối bài học với các sự vật, hiện tượng trong cuộc sống hàng ngày, từ đó dễ hiểu và ứng dụng vào thực tế.

+ Áp dụng trong giảng dạy: GV có thể sử dụng hình ảnh, tranh vẽ, biểu đồ để minh họa cho các khái niệm phức tạp.

Sử dụng video, clip: Các video ngắn liên quan đến bài học cũng là công cụ hữu ích giúp SV dễ hình dung và theo dõi.

Sử dụng vật liệu trực quan thật: Đối với các bài học liên quan đến tạo hình theo mẫu, GV có thể mang các vật mẫu, mô hình thật để SV trải nghiệm.

Sử dụng công nghệ: Màn hình cảm ứng, bảng điện tử và các ứng dụng công nghệ khác là công cụ hỗ trợ hiệu quả cho việc dạy học trực quan hiện đại.

+ Lợi ích

Hiểu sâu hơn về kiến thức: SV có cơ hội nhìn thấy và cảm nhận trực tiếp các đối tượng trong bài học, từ đó nắm bắt kiến thức một cách sâu sắc.

Kích thích sáng tạo: Phương pháp này khuyến khích sự tò mò và sáng tạo của SV, giúp họ tìm tòi và khám phá nhiều hơn.

Phát triển kĩ năng quan sát và phân tích: SV học cách quan sát cẩn thận, phân tích và rút ra những kết luận từ các hiện tượng trực quan.

Phương pháp dạy học trực quan là một phần quan trọng trong quá trình

giáo dục, đặc biệt hữu ích trong việc dạy học ở bậc tiểu học, khi học sinh cần nhiều hỗ trợ từ hình ảnh và các phương tiện sinh động để tiếp thu kiến thức hiệu quả.

1.3. Vài nét về học phần "Mĩ thuật và phương pháp dạy học mĩ thuật ở tiểu học" trong chương trình đào tạo GDTH ở Trường Đại học Hoa Lư

*** Mô tả tóm tắt học phần:** Học phần trang bị cho sinh viên hệ thống kiến thức về mỹ thuật như: Vẽ theo mẫu (Luyện tập khả năng quan sát, nhận xét các mẫu vật có thực trước mắt và một vài kỹ năng vẽ các mẫu vật); Vẽ trang trí (Giới thiệu một số kiến thức chung về trang trí và màu sắc); Vẽ tranh, nặn, tạo dáng (Giới thiệu một số kiến thức cơ bản về khái niệm, vai trò, một số phương pháp thể hiện, một số thể loại tranh, tượng, giới thiệu sơ lược khái niệm về bố cục tranh). Ngoài ra, học phần còn giới thiệu chương trình sách giáo khoa Mĩ thuật ở tiểu học; tiếp cận, làm quen với phương pháp giới thiệu, phân tích tác phẩm mĩ thuật cổ và dân gian Việt Nam; một số họa sỹ hiện đại tiêu biểu của nghệ thuật cách mạng Việt Nam cùng các tác phẩm của họ; giới thiệu tranh thiếu nhi; giới thiệu một số vấn đề chung về phương pháp dạy học mỹ thuật ở trường tiểu học; các phương pháp dạy học mỹ thuật, thiết kế bài dạy theo các phân môn mỹ thuật ở tiểu học.

*** Mục tiêu chung của học phần:** Cung cấp kiến thức cơ bản về hình họa, về trang trí và màu sắc (sưu tầm, cách điệu họa tiết trang trí). Cung cấp kiến thức cơ bản về vẽ tranh nặn, tạo dáng. Giới thiệu một số kiến thức về kỹ thuật tạo hình bằng giấy bìa, làm đồ chơi bằng vật liệu dễ kiếm. Phân tích tác phẩm mỹ thuật cổ và dân gian Việt Nam, tác phẩm của một số họa sĩ tiêu biểu của nghệ thuật cách mạng. Giới thiệu tranh thiếu nhi và phương pháp dạy mỹ thuật ở tiểu học. Luyện tập khả năng quan sát, nhận xét mẫu. Thực hành vẽ theo mẫu. Cách điệu họa tiết áp dụng vào trang trí cơ bản. Thực hành vẽ tranh, nặn, tạo dang có sáng tạo. Thiết kế bài dạy các phân môn mỹ thuật trong chương trình mỹ thuật ở tiểu học Sinh viên có ý thức học tập, phát huy sáng tạo, cập nhật thông tin mới cho môn học để ứng dụng vào giảng dạy

- Chuẩn đầu ra của học phần: Sau khi kết thúc học phần sinh viên có khả năng:

STT	Chuẩn đầu ra của học phần (CLOs)	Thang đo Bloom
1	Diễn giải được những kiến thức chung của Mĩ thuật cơ bản: về hình họa; một số kiến thức chung về trang trí và màu sắc (chép hoa lá, côn trùng thành các họa tiết trang trí,… Một số kiến thức cơ bản về vẽ tranh, nặn tạo dáng. Diễn giải được một số kiến thức về kỹ thuật tạo hình bằng giấy bìa, làm đồ chơi bằng vật liệu dễ kiếm. Biết cách phân tích một số tác phẩm mỹ thuật Việt Nam, một số họa sỹ tiêu biểu của nghệ thuật Cách mạng. Giới thiệu tranh thiếu nhi, một số vấn dề chung về phương pháp dạy học mỹ thuật ở Tiểu học	Hiểu
2	Luyện tập khả năng quan sát, nhận xét các mẫu vật có thực trước mắt và một vài kỹ năng vẽ các mẫu vật thể hiện thông qua câu trúc tỉ lệ , tương quan đậm nhạt, sáng, tối, màu sắc,...thể hiện không gian ba chiều. Biết chép và cách điệu một số hoa lá, côn trùng áp dụng vào các bài trang trí cơ bản. Thực hành vẽ tranh, nặn tạo dáng có sáng tạo. Thiết kế bài dạy theo chương trình mỹ thuật Tiểu học	Vận dụng
3	Đánh giá được mức độ thẩm mỹ của các bài vẽ, các sản phẩm nghệ thuật từ đó có cách lựa chọn hình tượng cho phù hợp tạo ra các sản phẩm nghệ thuật có tính thẩm mỹ cao Đánh giá kế hoạch, tổ chức hoạt động môn học của giáo viên tiểu học, mức độ nhận thức của trẻ trong giờ học đó	Đánh giá
4	Có kỹ năng thuyết trình, làm việc nhóm, giao tiếp sư phạm, có đạo đức nghề nghiệp và trách nhiệm xã hội, có khả năng học tập suốt đời trong hoạt động nghiên cứu, thực hành tổ chức, đánh giá các hoạt động dạy – học, sáng tạo trong học tập, nghiên cứu, vận dụng tốt vào giảng dạy	Phi nhận thức

*** Nội dung chi tiết học phần**

Học phần Mĩ thuật và PPDH mĩ thuật ở Tiểu học bao gồm 4 chương:

Chương 1: Vẽ theo mẫu (7 LT; 8TH)

Nội dung chương 1, sinh viên sẽ được học những kiến thức chung về vẽ theo mẫu; luật xa gần hay còn gọi là luật phối cảnh; được tìm hiểu cách vẽ khối cơ bản, vẽ tĩnh vật. Từ những kiến thức cơ sở đó sinh viên sẽ được thực hành để rèn luyện kĩ năng.

Chương 2: Vẽ trang trí (7LT; 8TH)

Trong chương 2 sinh viên sẽ được học những kiến thức chung về vẽ trang trí như: màu sắc, cách sử dụng và một số định luật cơ bản về màu sắc, cách sắp xếp bố cục trong trang trí, được tìm hiểu cách chép và cách điệu họa tiết trang trí. Đồng thời sinh viên sẽ được vận dụng kiến thức chung vào hoạt động thực hành

Chương 3: Vẽ tranh, nặn tạo dáng (7LT; 8TH)

Nội dung chương 3 sinh viên sẽ được học những kiến thức chung về vẽ tranh, nặn tạo dáng. Sinh viên sẽ được thực hành để rèn luyện kĩ năng vẽ tranh và kĩ năng nặn, tạo dáng.

Chương 4: Phương pháp dạy Mĩ thuật ở Tiểu học (6LT; 9TH)

Trong chương 4 sinh viên sẽ được tìm hiểu về mục tiêu, nhiệm vụ, chương trình, nội dung SGK Mĩ thuật ở Tiểu học, bên cạnh đó sinh viên được tìm hiểu các phương pháp dạy học mĩ thuật ở Tiểu học, từ đó sinh viên sẽ vận dụng để thực hành thiết kế kế hoạch dạy học và thực hành tập giảng các phân môn trong chương trình môn Mĩ thuật ở Tiểu học.

1.4. Đặc điểm môn Mĩ thuật nói chung

Khác với các môn học sử dụng ngôn ngữ văn bản, mĩ thuật chủ yếu truyền tải thông điệp và cảm xúc qua hình ảnh, màu sắc, đường nét và hình khối. Đây là ngôn ngữ không lời giúp người học biểu đạt suy nghĩ mà không cần dùng đến từ ngữ.

Mĩ thuật khuyến khích khả năng tưởng tượng và sáng tạo cá nhân. Qua các hình thức nghệ thuật như vẽ, điêu khắc, trang trí, người học có thể tự do thể hiện ý tưởng, cảm xúc và góc nhìn độc đáo của mình.

Không chỉ gói gọn trong một loại hình duy nhất mà bao gồm nhiều thể loại phong phú, từ hội họa, điêu khắc, đến nghệ thuật trang trí, đồ họa. Điều này cho phép người học khám phá và thử nghiệm nhiều phương pháp sáng tạo khác nhau.

Mĩ thuật không chỉ cung cấp kiến thức lí thuyết về các trường phái, phong cách nghệ thuật mà còn đòi hỏi sự thực hành liên tục. Người học cần trực tiếp tham gia sáng tạo tác phẩm để hiểu sâu sắc hơn về nghệ thuật.

Môn học này giúp người học rèn luyện khả năng cảm nhận cái đẹp, phát triển gu thẩm mĩ và tư duy hình ảnh, từ đó biết đánh giá và trân trọng nghệ thuật trong đời sống hàng ngày.

Các tác phẩm mĩ thuật không chỉ là phương tiện biểu đạt cảm xúc, tư duy cá nhân mà còn phản ánh văn hóa, xã hội, và các giá trị thời đại. Nhờ vậy, mĩ thuật là cầu nối giữa cá nhân với xã hội, giữa quá khứ, hiện tại và tương lai.

Nhờ những đặc điểm này, mĩ thuật không chỉ giúp phát triển kĩ năng nghệ thuật mà còn góp phần nâng cao khả năng tư duy, sáng tạo và thẩm mĩ cho người học.

1.5. Phương pháp trực quan trong dạy học Mĩ thuật

1.5.1. Phương pháp sử dụng đồ dùng trực quan trong dạy học Mĩ thuật

Phương pháp trực quan trong dạy học Mĩ thuật là một trong những phương pháp quan trọng giúp người học dễ dàng tiếp thu kiến thức và phát triển khả năng sáng tạo thông qua việc quan sát và tương tác với hình ảnh, vật thể cụ thể. Dưới đây là một số nét chính về phương pháp này:

Sử dụng hình ảnh minh họa và mẫu vật: GV có thể sử dụng tranh vẽ, ảnh chụp, tác phẩm nghệ thuật, hoặc các mẫu vật thực tế (như mô hình, đồ vật) để minh họa cho bài giảng. Điều này giúp SV trực tiếp quan sát và cảm nhận hình ảnh, màu sắc, đường nét, và hình khối một cách cụ thể, rõ ràng hơn.

Tạo điều kiện trải nghiệm trực tiếp: HS được tiếp cận với các tác phẩm nghệ thuật hoặc tham gia hoạt động sáng tạo dưới sự hướng dẫn của GV. Qua việc quan sát và thực hành, SV không chỉ hiểu về lý thuyết mà còn trải nghiệm, khám phá và phát triển kĩ năng nghệ thuật của bản thân.

Học qua sự quan sát: Phương pháp này khuyến khích SV tập trung quan sát kĩ lưỡng các chi tiết của mẫu, từ đó phát triển khả năng nhận thức về hình dạng, bố cục, màu sắc và ánh sáng. Sự quan sát này không chỉ giúp SV học cách vẽ chính xác mà còn khơi dậy óc tưởng tượng và sự sáng tạo.

- *Tăng tính sinh động và hấp dẫn:* Phương pháp trực quan giúp bài giảng trở nên sinh động và thu hút hơn, khơi gợi sự hứng thú học tập của người học. Khi có cơ hội quan sát các hình ảnh hoặc mẫu vật thực tế, SV thường dễ dàng kết nối với bài học và cảm thấy vui thích hơn khi tham gia các hoạt động nghệ thuật.

- *Phát triển khả năng cảm thụ nghệ thuật*: Qua việc tiếp xúc với các tác phẩm nghệ thuật và mẫu vật cụ thể, SV dần dần phát triển khả năng cảm thụ cái đẹp, tư duy thẩm mĩ và khả năng phân tích các yếu tố nghệ thuật trong một tác phẩm.

Phương pháp trực quan không chỉ giúp SV hiểu bài một cách trực tiếp và dễ dàng, mà còn kích thích sự sáng tạo và khả năng tư duy nghệ thuật, giúp các em có một nền tảng vững chắc trong quá trình học mĩ thuật.

1.5.2. Quy trình sử dụng đồ dùng trực quan trong dạy học môn Mĩ thuật

Sử dụng đồ dùng trực quan trong dạy học môn Mĩ thuật là phương pháp giảng dạy nhằm kích thích sự sáng tạo, hứng thú học tập và khả năng tư duy của SV thông qua việc trực tiếp tiếp xúc với các phương tiện hình ảnh, vật thể hoặc tài liệu minh họa. Dưới đây là quy trình cụ thể đối với các loại tiết như sau:

1.5.2.1. Đối với loại tiết theo mẫu

Quy trình sử dụng trực quan trong tiết theo mẫu bao gồm các bước sau:

+ Giới thiệu mẫu:

- Mục đích: Giới thiệu mẫu là để giúp SV làm quen với đối tượng mà các em sẽ thực hành.

- Hoạt động: GV giới thiệu mẫu (có thể là đồ vật, hình ảnh hoặc vật thật, video…) và đặt câu hỏi để học sinh suy nghĩ về hình dạng, kích thước, màu sắc, và cấu tạo của mẫu.

+ *Quan sát mẫu*:

- Mục đích: Giúp SV nắm bắt các chi tiết quan trọng của đối tượng mẫu. Khuyến khích SV quan sát đối tượng từ nhiều góc độ khác nhau, chú ý đến các chi tiết như tỷ lệ, ánh sáng, bóng tối, và các đặc điểm riêng biệt của mẫu.

- Hoạt động: GV có thể hướng dẫn cách nhìn tổng thể trước khi đi vào chi tiết, giúp SV không bỏ sót bất kỳ yếu tố nào của mẫu.

- Mẫu được đặt trong suốt quá trình học

+ *Phân tích mẫu:*

- Mục đích: Giúp SV hiểu rõ hơn về cấu trúc và tỉ lệ của đối tượng.

- Hoạt động: GV có thể yêu cầu SV tóm tắt lại những gì đã quan sát được, như là các bộ phận chính của đối tượng và vị trí của mẫu trong tổng thể.

- Lưu ý: Việc phân tích này có thể được thực hiện bằng cách vẽ phác thảo nhanh hoặc thảo luận nhóm để giúp học sinh nhận ra các yếu tố cơ bản của đối tượng.

+ *Vẽ phác thảo:*

- Mục đích: SV bắt đầu ghi lại những gì đã quan sát và phân tích.

- Hoạt động: SV tiến hành vẽ phác thảo sơ bộ của mẫu, bắt đầu bằng những hình dạng cơ bản để đảm bảo đúng tỷ lệ và vị trí. Sau đó dần dần thêm chi tiết.

- Lưu ý: Giáo viên có thể hướng dẫn cách sử dụng các đường thẳng và hình khối cơ bản để xây dựng cấu trúc ban đầu của hình vẽ.

+ *Hoàn thiện chi tiết*

- Mục đích: SV hoàn thiện bức vẽ của mình với các chi tiết cụ thể.

- Hoạt động: Sau khi phác thảo tổng thể, SV sẽ thêm vào các chi tiết như hoa văn, chi tiết các bộ phận… và các yếu tố nhỏ khác để làm bức vẽ trở nên sống động hơn.

- Lưu ý: Giáo viên nên khuyến khích SV thể hiện rõ ánh sáng, bóng đổ, và chất liệu của đối tượng để tạo ra sự chân thực.

+ Đánh giá và điều chỉnh

- Mục đích: Giúp SV tự đánh giá và cải thiện kĩ năng vẽ của mình.

- Hoạt động: SV sẽ xem lại bức vẽ của mình và so sánh với đối mẫu, điều chỉnh các chi tiết hoặc tỷ lệ chưa chính xác. GV có thể hỗ trợ bằng cách chỉ ra các điểm cần cải thiện.

- Lưu ý: Khuyến khích SV tự nhận xét và học hỏi từ những sai sót để tiến bộ qua mỗi bài thực hành.

+ Trưng bày và phản hồi

- Mục đích: Tạo cơ hội cho SV chia sẻ và nhận phản hồi về tác phẩm của mình.

- Hoạt động: SV có thể trưng bày tác phẩm của mình để cả lớp cùng thảo luận, GV đưa ra nhận xét và góp ý để SV cải thiện.

- Lưu ý: Phản hồi cần mang tính chất xây dựng, khuyến khích và tôn trọng sự sáng tạo cá nhân của SV.

Quy trình này không chỉ giúp SV phát triển kĩ năng vẽ mà còn rèn luyện khả năng tư duy, phân tích và tự tin trong việc thể hiện ý tưởng qua hình ảnh.

1.5.5.2. Loại tiết theo đề tài

Sử dụng đồ dùng trực quan trong tiết dạy theo đề tài (bài học vẽ tự do hoặc sáng tác theo chủ đề) là một phương pháp quan trọng giúp SV phát triển khả năng quan sát, tưởng tượng và sáng tạo. Dưới đây là quy trình cụ thể để sử dụng trực quan trong tiết vẽ theo đề tài:

+ Chuẩn bị trực quan phù hợp với đề tài

- Mục đích: Hỗ trợ SV hình dung rõ ràng về nội dung đề tài và khơi gợi ý tưởng sáng tạo.

- Hoạt động: GV chuẩn bị các đồ dùng trực quan phù hợp với đề tài như hình ảnh, tranh vẽ, video minh họa hoặc vật thật. Những trực quan này cần phải liên quan trực tiếp đến nội dung mà SV sẽ thực hiện trong bài vẽ.

+ Giới thiệu đề tài và trực quan

- Mục đích: Định hướng nội dung cho SV và tạo sự kết nối giữa trực quan với đề tài bài học.

- Hoạt động: GV giới thiệu đề tài của bài vẽ, đồng thời trình bày các trực quan đã chuẩn bị. Giải thích cho SV hiểu cách các hình ảnh, đồ dùng trực quan này giúp hỗ trợ việc sáng tác.

+ Hướng dẫn quan sát và phân tích

- Mục đích: Giúp SV nhận thức sâu hơn về các chi tiết quan trọng liên quan đến đề tài và cách thể hiện chúng trong tác phẩm.

- Hoạt động: GV yêu cầu SV quan sát kĩ các ĐDTQ, phân tích các yếu tố như bố cục, màu sắc, ánh sáng, và hình dáng của đối tượng. SV có thể thảo luận và nêu nhận xét về các yếu tố mà mình thấy thú vị hoặc muốn thể hiện trong bài vẽ.

+ Khơi gợi ý tưởng sáng tạo

- Mục đích: Tạo điều kiện để SV hình thành ý tưởng cá nhân từ các hình ảnh trực quan và đề tài bài học.

- Hoạt động: GV đặt câu hỏi mở để khơi gợi ý tưởng sáng tạo của SV, chẳng hạn như: "Em sẽ thể hiện cảm giác thế nào khi vẽ một buổi sáng mùa xuân?", hoặc "Làm sao em có thể dùng màu sắc để tạo cảm giác vui tươi trong bài vẽ?"

+ Thực hành sáng tác theo đề tài

- Mục đích: Khuyến khích SV áp dụng các quan sát từ trực quan vào việc sáng tác tác phẩm của mình.

- Hoạt động: SV bắt đầu thực hành vẽ theo đề tài dựa trên các ý tưởng đã nảy sinh sau khi quan sát trực quan. GV hỗ trợ SV trong việc chọn lựa bố cục, màu sắc, và cách thể hiện cảm xúc qua tác phẩm.

+ Phản hồi và điều chỉnh

- Mục đích: Đảm bảo SV biết cách nhận xét và cải tiến tác phẩm của mình.

- Hoạt động: Trong quá trình thực hành, GV quan sát và đưa ra phản hồi cá nhân cho từng SV. Khuyến khích các em điều chỉnh tác phẩm theo

hướng phát triển tốt hơn, đặc biệt là về cách sử dụng chi tiết từ trực quan để làm phong phú cho tác phẩm.

+ Trưng bày sản phẩm và thảo luận

- Mục đích: Khuyến khích SV học hỏi từ nhau và cải thiện khả năng thuyết trình về tác phẩm của mình.

- Hoạt động: Sau khi hoàn thành tác phẩm, SV trưng bày bài vẽ của mình. GV và các SV khác cùng nhau thảo luận về các tác phẩm, chỉ ra những điểm sáng tạo và cách mà trực quan đã được áp dụng vào bài vẽ.

+ Tổng kết và mở rộng

- Mục đích: Củng cố kiến thức và phát triển tư duy sáng tạo cho SV.

- Hoạt động: GV tổng kết lại bài học, nhấn mạnh vào những kĩ năng và tư duy sáng tạo mà SV đã thể hiện. Sau đó, gợi ý những hoạt động mở rộng để SV tiếp tục phát triển khả năng sáng tạo, chẳng hạn như tìm thêm các nguồn trực quan mới cho các đề tài khác.

Quy trình này giúp SV không chỉ học cách quan sát và tái hiện lại trực quan mà còn khuyến khích sự sáng tạo và thể hiện cá tính trong các tác phẩm nghệ thuật của mình. Việc sử dụng trực quan trong tiết dạy theo đề tài là công cụ mạnh mẽ giúp SV phát triển tư duy nghệ thuật và kĩ năng vẽ tranh.

1.5.2.3. Loại tiết trang trí

Sử dụng đồ dùng trực quan trong tiết dạy trang trí không chỉ giúp SV dễ dàng hiểu và áp dụng kiến thức mà còn kích thích sự sáng tạo và khả năng tư duy nghệ thuật. Dưới đây là quy trình cụ thể để sử dụng trực quan trong tiết dạy trang trí:

+ Xác định nội dung và mục tiêu tiết học

- Mục đích: Giúp SV hiểu rõ nội dung bài học và các yêu cầu cần đạt.

- Hoạt động: GV xác định rõ đề tài trang trí (ví dụ: trang trí lớp học, bìa sách, poster, hoặc tranh tường) và mục tiêu của tiết học (ví dụ: áp dụng màu sắc, hình khối, và bố cục).

- Ví dụ: Nếu đề tài là "Trang trí không gian lớp học", mục tiêu có thể là giúp SV nắm vững cách lựa chọn màu sắc và họa tiết phù hợp với không gian học tập.

+ Chuẩn bị các đồ dùng trực quan

- Mục đích: Cung cấp các tài liệu, mẫu hình và ví dụ thực tế để SV có thể quan sát và học hỏi.

- Hoạt động: GV chuẩn bị các mẫu trang trí, hình ảnh minh họa, và video giới thiệu các phương pháp trang trí khác nhau. Các đồ dùng này nên phong phú và đa dạng về màu sắc, hình dáng, và chất liệu.

- Ví dụ: GV có thể chuẩn bị hình ảnh về các lớp học được trang trí đẹp mắt, bìa sách sáng tạo, hoặc các mẫu poster với bố cục bắt mắt.

+ Giới thiệu đề tài và đồ dùng trực quan

- Mục đích: Định hướng nội dung cho SV và giúp các em liên kết giữa lý thuyết và thực tế.

- Hoạt động: GV giới thiệu đề tài trang trí, trình bày các đồ dùng trực quan đã chuẩn bị, và giải thích cách thức mà các đồ dùng này liên quan đến đề tài.

- Ví dụ: Nếu đề tài là "Trang trí bìa sách", GV có thể trình bày các mẫu bìa sách đã thiết kế, phân tích cách sử dụng màu sắc và hình ảnh để tạo ấn tượng.

+ Khơi gợi ý tưởng sáng tạo

- Mục đích: Tạo ra môi trường khuyến khích sự sáng tạo và phát triển ý tưởng cá nhân của SV.

- Hoạt động: GV đặt câu hỏi để kích thích tư duy sáng tạo của SV, chẳng hạn như: "Em sẽ sử dụng màu sắc và hình ảnh nào để trang trí bìa sách của mình?", hoặc "Làm thế nào để tạo ra không gian học tập vui tươi và sáng tạo?"

- Ví dụ: GV có thể khuyến khích SV nghĩ về các chủ đề thú vị cho bìa sách, như sách về động vật, thiên nhiên hoặc khoa học.

+ Hướng dẫn phân tích và lựa chọn

- Mục đích: Giúp SV hiểu cách phân tích các yếu tố trang trí và lựa chọn phù hợp cho tác phẩm của mình.

- Hoạt động: GV hướng dẫn SV phân tích các yếu tố như màu sắc, hình khối, đường nét, và cách bố trí. SV sẽ được khuyến khích lựa chọn những yếu tố này sao cho phù hợp với đề tài và ý tưởng của riêng mình.

- Ví dụ: Khi trang trí một bìa sách về thiên nhiên, SV có thể chọn hình ảnh của cây cối, động vật, và sử dụng màu xanh lá cây và vàng để tạo cảm giác tươi sáng.

+ Thực hành sáng tác trang trí

- Mục đích: Khuyến khích SV áp dụng các yếu tố đã học vào việc sáng tác thực tế.

- Hoạt động: SV bắt đầu thực hiện các bài trang trí theo ý tưởng đã hình thành. GV sẽ theo dõi và hỗ trợ trong quá trình thực hiện, giúp SV điều chỉnh và hoàn thiện ý tưởng.

- Ví dụ: SV có thể vẽ hoặc thiết kế bìa sách, poster, hoặc trang trí tường lớp học, sử dụng các màu sắc và họa tiết đã chọn.

+ Phản hồi và điều chỉnh

- Mục đích: Đảm bảo SV nhận được phản hồi để cải thiện tác phẩm của mình.

- Hoạt động: GV quan sát quá trình làm việc và đưa ra phản hồi cụ thể cho từng SV. Khuyến khích SV tự đánh giá và điều chỉnh tác phẩm của mình theo phản hồi nhận được.

- Ví dụ: GV có thể nhấn mạnh những điểm mạnh trong tác phẩm của SV và đề xuất cách để cải thiện bố cục hoặc sự hài hòa màu sắc.

+ Trưng bày sản phẩm và thảo luận

- Mục đích: Tạo cơ hội cho SV học hỏi từ nhau và phát triển kĩ năng trình bày.

- Hoạt động: Sau khi hoàn thành tác phẩm, SV trưng bày sản phẩm của mình và trình bày về ý tưởng, cách thực hiện, và các yếu tố trang trí đã sử dụng. GV và các SV khác tham gia thảo luận để nhận xét và góp ý cho các tác phẩm.

- Ví dụ: SV có thể giới thiệu về cách họ chọn hình ảnh và màu sắc cho bìa sách, cũng như ý nghĩa của chúng.

+ Tổng kết và mở rộng

- Mục đích: Củng cố kiến thức và khuyến khích sự sáng tạo trong tương lai.

- Hoạt động: GV tổng kết lại bài học, nhấn mạnh những kĩ năng và kiến thức mà SV đã học được. Cung cấp gợi ý cho các hoạt động mở rộng, như thiết kế các dự án trang trí khác hoặc tìm hiểu thêm về nghệ thuật trang trí.

- Ví dụ: GV có thể khuyến khích SV tham gia vào việc trang trí không gian khác trong trường học hoặc thử nghiệm với các kỹ thuật trang trí mới.

Quy trình này giúp SV không chỉ học cách trang trí mà còn phát triển tư duy nghệ thuật và khả năng sáng tạo trong các tác phẩm của mình. Việc sử dụng trực quan trong tiết dạy trang trí là công cụ mạnh mẽ giúp SV mở rộng khả năng tư duy và thực hành nghệ thuật.

1.5.2.4. Loại tiết theo ý thích

Quy trình sử dụng đồ dùng trực quan trong tiết học mĩ thuật theo ý thích (hay còn gọi là tiết dạy vẽ tự do) giúp SV phát huy khả năng sáng tạo và cá tính nghệ thuật của mình. Dưới đây là quy trình cụ thể để GV có thể áp dụng trong tiết học này:

+ Xác định nội dung và mục tiêu bài học

- Mục đích: Giúp SV hiểu rõ về nội dung của bài học và các yêu cầu cần đạt.

- Hoạt động: GV giới thiệu về nội dung tiết học, nêu rõ mục tiêu mà SV cần hướng đến, chẳng hạn như: tự do sáng tác theo ý thích, sử dụng màu sắc và hình thức một cách sáng tạo.

- Ví dụ: "Hôm nay, các em sẽ vẽ một bức tranh theo ý thích của mình, không cần theo mẫu, mà hãy để trí tưởng tượng bay xa!"

+ Chuẩn bị đồ dùng trực quan

- Mục đích: Cung cấp nguồn cảm hứng và ý tưởng cho SV.

- Hoạt động: GV chuẩn bị các đồ dùng trực quan như hình ảnh, mẫu vật, hoặc video liên quan đến các chủ đề nghệ thuật khác nhau. Những đồ dùng này sẽ giúp kích thích sự sáng tạo của SV.

- Ví dụ: Hình ảnh về các tác phẩm nghệ thuật nổi tiếng, tranh phong cảnh, tĩnh vật, hoặc video về các nghệ sĩ đang sáng tác.

+ Giới thiệu và trình bày trực quan

- Mục đích: Định hướng cho SV và tạo sự hứng thú với việc sáng tác.

- Hoạt động: GV giới thiệu các ĐDTQ đã chuẩn bị, phân tích các yếu tố nghệ thuật trong chúng, và khuyến khích SV quan sát, tìm cảm hứng từ đó.

- Ví dụ: "Các em hãy nhìn những bức tranh này và cho tôi biết điều gì làm các em thích chúng? Các màu sắc, hình dạng hay cách thể hiện?". Hoặc điều gì làm các em không thích bức tranh này…?

+ Khơi gợi ý tưởng sáng tạo

- Mục đích: Thúc đẩy SV phát triển ý tưởng cá nhân cho tác phẩm.

- Hoạt động: GV đặt câu hỏi mở để khuyến khích SV nghĩ về những gì họ muốn thể hiện trong bức tranh của mình, chẳng hạn như: "Em muốn thể hiện cảm xúc gì trong bức tranh của mình?", "Có hình ảnh nào từ cuộc sống hàng ngày mà em muốn thể hiện không?"

- Ví dụ: GV có thể gợi ý về các chủ đề như “Ngày hè”, “Giấc mơ”, hoặc “Thế giới tưởng tượng”…

+ Hướng dẫn và hỗ trợ trong quá trình sáng tác

- Mục đích: Giúp SV tự tin trong việc thực hiện ý tưởng của mình.

- Hoạt động: Trong khi SV đang sáng tác, GV đi quanh lớp, theo dõi, đưa ra hướng dẫn, hỗ trợ và khuyến khích SV thử nghiệm với màu sắc, hình khối, và bố cục.

+ Phản hồi và điều chỉnh

- Mục đích: Đảm bảo SV biết cách cải thiện tác phẩm của mình.

- Hoạt động: GV thường xuyên quan sát và đưa ra phản hồi cụ thể cho từng SV. Khuyến khích SV tự đánh giá và điều chỉnh tác phẩm của mình dựa trên phản hồi nhận được.

- Ví dụ: "Bức tranh của em rất đẹp, nhưng nếu thêm một chút bóng đổ sẽ làm cho nó trở nên sống động hơn."

+ Trưng bày sản phẩm và thảo luận

- Mục đích: Tạo cơ hội cho SV học hỏi từ nhau và phát triển kĩ năng thuyết trình.

- Hoạt động: Sau khi hoàn thành tác phẩm, SV trưng bày sản phẩm của mình và trình bày về ý tưởng, cách thực hiện và các yếu tố nghệ thuật đã sử dụng. Cùng nhau thảo luận, nhận xét về tác phẩm.

- Ví dụ: SV có thể chia sẻ về quá trình sáng tác và cảm xúc của họ khi vẽ bức tranh.

+ Tổng kết và mở rộng

- Mục đích: Củng cố kiến thức và khuyến khích SV tiếp tục sáng tạo.

- Hoạt động: GV tổng kết lại bài học, nhấn mạnh những kĩ năng và kiến thức mà SV đã học được. Cung cấp gợi ý cho các hoạt động mở rộng, như thử nghiệm với các phong cách vẽ khác nhau hoặc tìm hiểu thêm về nghệ thuật từ các nền văn hóa khác nhau.

- Ví dụ: "Các em có thể thử vẽ một bức tranh theo phong cách trừu tượng hoặc học cách sử dụng các kĩ thuật tô màu khác nhau cho tác phẩm tiếp theo."

Quy trình này giúp SV không chỉ phát triển kĩ năng vẽ mà còn kích thích sự sáng tạo và khả năng tự thể hiện của bản thân. Việc sử dụng đồ dùng trực quan trong tiết học theo ý thích là một công cụ mạnh mẽ giúp SV cảm thấy hứng thú và tham gia tích cực vào quá trình học tập nghệ thuật.

1.5.3. Sự tác động của phương pháp trực quan đến hiệu quả học tập Mĩ thuật

1.5.3.1. Ưu điểm

Phương pháp trực quan có tác động mạnh mẽ đến hiệu quả học tập môn Mĩ thuật, giúp cải thiện quá trình tiếp thu kiến thức và phát triển kĩ năng nghệ thuật của SV. Dưới đây là những ảnh hưởng chính:

- *Tăng cường khả năng tiếp thu kiến thức*: Khi SV trực tiếp quan sát hình ảnh, mẫu vật hoặc các tác phẩm nghệ thuật, khả năng hiểu và ghi nhớ

của các em được tăng cường. Sự tác động trực quan giúp SV dễ dàng nắm bắt các khái niệm trừu tượng về hình dạng, màu sắc, đường nét, và bố cục…

- *Phát triển kĩ năng quan sát và tư duy hình ảnh:* SV được rèn luyện khả năng quan sát tỉ mỉ và phân tích các chi tiết thông qua các mẫu vật cụ thể. Điều này không chỉ giúp các em cải thiện khả năng vẽ chính xác mà còn nâng cao tư duy hình ảnh, cho phép các em tự tin hơn trong việc thể hiện ý tưởng và cảm xúc qua nghệ thuật.

- *Khơi dậy sự sáng tạo*: Phương pháp trực quan giúp SV khám phá các yếu tố nghệ thuật từ nhiều góc độ khác nhau. Việc quan sát các tác phẩm nghệ thuật đa dạng không chỉ cung cấp kiến thức mà còn khuyến khích các em phát triển ý tưởng mới, thúc đẩy sự sáng tạo trong quá trình thực hành.

- *Tăng cường hứng thú học tập:* SV thường cảm thấy bài học sinh động và thú vị hơn khi được tiếp xúc với các tài liệu học tập trực quan. Sự hứng thú này giúp duy trì sự tập trung và nâng cao động lực học tập, từ đó cải thiện hiệu quả học tập toàn diện.

- *Phát triển khả năng cảm thụ nghệ thuật*: Nhờ việc tiếp xúc với các tác phẩm nghệ thuật và hình ảnh thực tế, SV phát triển khả năng cảm thụ cái đẹp và tư duy thẩm mĩ. Sự trải nghiệm trực tiếp qua phương pháp trực quan giúp các em hiểu sâu sắc hơn về giá trị nghệ thuật và cách thức biểu đạt cảm xúc.

- *Tăng cường khả năng tư duy phản biện:* Việc phân tích và thảo luận về các tác phẩm nghệ thuật hoặc mô hình giúp SV phát triển khả năng tư duy phản biện và kĩ năng phân tích.

- *Tạo sự kết nối giữa lí thuyết và thực hành:* Phương pháp trực quan giúp SV dễ dàng áp dụng những gì đã học vào thực tiễn. Khi được quan sát trực tiếp và thực hành ngay trên những mẫu vật, SV có thể kết nối lý thuyết với kĩ năng thực tế, từ đó hiểu bài sâu hơn và tự tin hơn trong sáng tạo nghệ thuật.

Việc sử dụng ĐDTQ trong giảng dạy học phần *"Mĩ thuật và PPDH mĩ thuật ở tiểu học"* không chỉ nâng cao hiệu quả học tập mà còn tạo ra một môi trường học tập tích cực và thú vị cho SV.

1.5.3.2. Hạn chế

Mặc dù việc sử dụng ĐDTQ trong giảng dạy học phần *"Mĩ thuật và PPDH mĩ thuật ở tiểu học"* mang lại nhiều lợi ích, nhưng vẫn tồn tại một số hạn chế cần lưu ý:

- Hạn chế trong không gian giảng dạy: Không phải tất cả các lớp học đều có không gian hoặc cơ sở vật chất phù hợp để sử dụng đồ dùng trực quan. Điều này có thể ảnh hưởng đến khả năng tổ chức các hoạt động học tập tích cực.

- Thiếu hụt kỹ năng sử dụng: Không phải giảng viên nào cũng có kĩ năng hoặc kiến thức cần thiết để sử dụng hiệu quả các ĐDTQ. Điều này có thể dẫn đến việc sử dụng không đúng cách hoặc đạt hiệu quả không cao.

- Sự khác biệt trong phong cách học tập**:** Mặc dù ĐDTQ hỗ trợ nhiều phong cách học tập, nhưng không phải tất cả SV đều phản ứng tích cực với cách học này. Một số SV có thể cần những phương pháp giảng dạy khác để tiếp thu kiến thức hiệu quả hơn.

- Khó khăn trong việc đánh giá**:** Đánh giá hiệu quả của việc sử dụng ĐDTQ trong quá trình giảng dạy có thể khó khăn, vì không có tiêu chí cụ thể để đo lường. Điều này có thể làm cho việc điều chỉnh phương pháp giảng dạy trở nên phức tạp.

- Thiếu tính sáng tạo trong thiết kế bài học**:** Một số GV có thể sử dụng ĐDTQ một cách máy móc, không sáng tạo, dẫn đến việc lớp học trở nên nhàm chán hoặc không thu hút SV.

Tóm lại, mặc dù việc sử dụng ĐDTQ trong giảng dạy học phần *"Mĩ thuật và PPDH mĩ thuật ở tiểu học"* có nhiều ưu điểm, nhưng cần nhận thức rõ những hạn chế để có thể tìm ra các giải pháp phù hợp nhằm tối ưu hóa hiệu quả giảng dạy tốt hơn.

Kết luận chương 1

Chương 1 đã cung cấp nền tảng lý luận và bối cảnh cho việc nghiên cứu thực trạng sử dụng đồ dùng trực quan trong giảng dạy học phần "Mĩ thuật và phương pháp dạy học Mĩ thuật ở Tiểu học". Thông qua việc phân tích các khái niệm cơ bản về đồ dùng trực quan, vai trò và tầm quan trọng của ĐDTQ trong quá trình giảng dạy, chương này đã làm rõ cơ sở lí thuyết về phương pháp trực quan và những tiêu chí đánh giá hiệu quả sử dụng đồ dùng trực quan trong giảng dạy Mĩ thuật.

Ngoài ra, chương 1 cũng nêu bật những yếu tố quan trọng như sự ảnh hưởng của phương pháp trực quan đến quá trình phát triển thẩm mĩ, tư duy sáng tạo của SV và những đóng góp của ĐDTQ trong việc nâng cao chất lượng giảng dạy. Các cơ sở lí luận này đóng vai trò làm nền tảng cho việc nghiên cứu và phân tích thực trạng sẽ được trình bày trong chương tiếp theo.

Như vậy, chương 1 đã tạo lập nền móng cần thiết để tiếp tục đi sâu vào việc khảo sát thực tế và đánh giá hiệu quả sử dụng đồ dùng trực quan trong dạy học, từ đó đề xuất các giải pháp cải tiến và nâng cao chất lượng giảng dạy môn Mĩ thuật trong trường Đại họa Hoa Lư.

Chương 2
THỰC TRẠNG SỬ DỤNG ĐỒ DÙNG TRỰC QUAN TRONG GIẢNG DẠY HỌC PHẦN "MĨ THUẬT VÀ PHƯƠNG PHÁP DẠY HỌC MĨ THUẬT Ở TIỂU HỌC"

2.1. Vài nét về địa bàn và khách thể nghiên cứu

Trường Đại học Hoa Lư, nằm tại tỉnh Ninh Bình, là một trong những cơ sở giáo dục đại học trọng điểm của khu vực phía Bắc Việt Nam. Trường được thành lập với sứ mệnh đào tạo nguồn nhân lực có trình độ đại học và cao đẳng trong các lĩnh vực khoa học, giáo dục và xã hội, phục vụ cho sự phát triển kinh tế - xã hội của tỉnh Ninh Bình cũng như các khu vực lân cận.

- *Cơ sở vật chất*: Trường Đại học Hoa Lư sở hữu khuôn viên rộng rãi, hiện đại với đầy đủ trang thiết bị phục vụ cho việc dạy và học, bao gồm các Phòng, Ban, Khoa, phòng thí nghiệm, thư viện, khu thể thao và kí túc xá dành cho sinh viên.

- *Chương trình đào tạo:* Trường đào tạo đa dạng các ngành nghề từ sư phạm, kinh tế, văn hóa, khoa học xã hội cho đến kỹ thuật và công nghệ. Ngoài hệ đào tạo đại học chính quy, trường còn có các chương trình đào tạo liên kết, đào tạo sau đại học, và các khoá học ngắn hạn.

- *Đội ngũ giảng viên*: Trường sở hữu một đội ngũ giảng viên giàu kinh nghiệm, nhiều người có học vị cao như thạc sĩ, tiến sĩ, và đã có nhiều công trình nghiên cứu khoa học được công nhận trong nước và quốc tế.

- *Đối tượng sinh viên:* Sinh viên ngành GDTH khóa D15 nhìn chung đều có ý thức học tập khá tốt, đa phần sinh viên có tinh thần ham học hỏi, tự học tự nghiên cứu để lĩnh hội kiến thức. Đến học kì I năm thứ 3, sinh viên bắt đầu tiếp cận nhiều môn phương pháp trong đó có học phần "Mĩ thuật và phương pháp dạy học mĩ thuật ở tiểu học", giai đoạn này sinh viên không chỉ lĩnh hội những kiến thức lí luận cơ bản mà còn phải tích lũy những kĩ năng và kiến thức thực tế liên quan đến hoạt động nghề nghiệp sau này.

2.2. Tổ chức nghiên cứu

2.2.1. Những yếu tố ảnh hưởng đến việc sử dụng đồ dùng trực quan

Cơ sở vật chất và điều kiện kĩ thuật đóng vai trò rất quan trọng trong việc giảng dạy môn Mĩ thuật tại các trường đại học. Để đạt được hiệu quả tốt nhất trong việc giảng dạy và học tập môn Mĩ thuật, các trường cần đảm bảo các yếu tố sau:

Phòng học chuyên dụng: Các phòng học cần được thiết kế phù hợp với đặc thù của môn Mĩ thuật, bao gồm không gian thoáng đãng, ánh sáng tự nhiên tốt và hệ thống chiếu sáng nhân tạo đủ tiêu chuẩn để sinh viên có thể thực hành vẽ, điêu khắc hay các môn liên quan một cách chính xác.

Trang thiết bị chuyên dụng: Các trường cần trang bị đầy đủ các dụng cụ như giá vẽ, bảng vẽ và những vật liệu khác để sinh viên có thể thực hành.

Phòng trưng bày và triển lãm: Một không gian để sinh viên có thể trưng bày tác phẩm của mình, học hỏi từ những bài tập thực tế và đánh giá lẫn nhau cũng như nhận phản hồi từ giảng viên là điều rất quan trọng. Phòng trưng bày cũng có thể là nơi các trường tổ chức triển lãm nghệ thuật để kết nối với cộng đồng.

Công cụ hỗ trợ giảng dạy số hóa: Nhiều trường đại học hiện nay áp dụng công nghệ thông tin vào giảng dạy Mĩ thuật. Phần mềm thiết kế, bảng tương tác, máy in 3D, và các thiết bị công nghệ cao khác giúp sinh viên nắm bắt các xu hướng nghệ thuật hiện đại và ứng dụng công nghệ vào sáng tạo nghệ thuật.

Phòng thực hành đa năng: Ngoài việc học lý thuyết, sinh viên cần có không gian để thực hành những kĩ năng chuyên sâu như điêu khắc, hội họa, in ấn, hoặc các kĩ thuật sáng tác nghệ thuật đa phương tiện. Những không gian này cần được trang bị các công cụ và thiết bị chuyên dụng.

Việc đầu tư vào cơ sở vật chất và điều kiện kĩ thuật sẽ giúp nâng cao chất lượng giảng dạy, từ đó khuyến khích sinh viên phát triển tư duy sáng tạo và tiếp cận với các phương pháp giảng dạy hiện đại trong nghệ thuật.

2.2.2. Sự phát triển của công nghệ trong giáo dục và việc áp dụng công

nghệ vào đồ dùng trực quan

Sự phát triển của công nghệ trong giáo dục đã tạo ra những thay đổi đáng kể trong phương pháp giảng dạy, đặc biệt là việc áp dụng công nghệ vào các đồ dùng trực quan. Đây là một xu hướng quan trọng trong giáo dục hiện đại, giúp cải thiện hiệu quả học tập và làm cho quá trình tiếp nhận kiến thức trở nên sinh động và hấp dẫn hơn. Dưới đây là một số khía cạnh về sự phát triển này:

a. Công nghệ hỗ trợ giáo dục trực quan

Công nghệ đã mang đến nhiều công cụ hỗ trợ trực quan trong giáo dục, giúp học sinh, sinh viên tiếp cận kiến thức thông qua hình ảnh, âm thanh và trải nghiệm tương tác. Một số công nghệ tiêu biểu bao gồm:

Bảng tương tác thông minh (Interactive Whiteboards): Thay thế cho bảng đen truyền thống, bảng tương tác giúp GV trình bày bài giảng trực tiếp với các hình ảnh động, video và các bài tập tương tác. Điều này làm tăng tính tương tác giữa GV và SV.

b. Ứng dụng công nghệ vào đồ dùng trực quan trong giảng dạy

Các ĐDTQ đã trở nên hiện đại hơn nhờ sự hỗ trợ của công nghệ. Một số ứng dụng công nghệ trong đồ dùng trực quan gồm:

Mô hình 3D và in 3D: GV có thể sử dụng các mô hình 3D hoặc công nghệ in 3D để minh họa các khái niệm phức tạp trong môn Mĩ thuật. Các mô hình này giúp SV dễ hình dung và hiểu rõ hơn về các khía cạnh không gian và hình dạng.

Phần mềm trình chiếu và đồ họa thông tin (Infographics): Sử dụng các công cụ như PowerPoint, Prezi hoặc Canva giúp GV dễ dàng tạo ra các bài thuyết trình sinh động với hình ảnh, biểu đồ, video và đồ họa trực quan. Đồ họa thông tin giúp cô đọng thông tin phức tạp thành các hình ảnh dễ hiểu, giúp SV tiếp thu nhanh hơn.

Phim tài liệu và video giáo dục: Các video và phim tài liệu không chỉ giúp minh họa các bài học mà còn tạo điều kiện cho SV tiếp thu kiến thức một cách đa chiều thông qua hình ảnh động, âm thanh, và thậm chí là tương tác.

c. Tác động của công nghệ đối với phương pháp giảng dạy

Sự phát triển công nghệ không chỉ tác động đến việc tạo ra các đồ dùng trực quan mà còn thay đổi cách GV truyền đạt kiến thức. Việc sử dụng công nghệ tạo ra môi trường học tập năng động, khuyến khích SV tham gia chủ động và sáng tạo hơn.

Phương pháp học tập kết hợp (Blended Learning): Kết hợp giữa học tập trực tiếp và học tập qua công nghệ giúp tăng cường khả năng học tập chủ động. Các công cụ như Google Classroom, Moodle hay Microsoft Teams giúp SV tiếp cận tài liệu và bài giảng dễ dàng hơn.

Học tập theo cá nhân hóa: Công nghệ cho phép GV điều chỉnh nội dung và phương pháp giảng dạy phù hợp với từng người học. Các phần mềm học tập cá nhân hóa giúp SV học theo tốc độ riêng, tập trung vào những điểm yếu và phát triển thế mạnh.

Đánh giá và phản hồi nhanh chóng: Với sự hỗ trợ của các ứng dụng và công nghệ trực tuyến, GV có thể đánh giá bài làm của SV nhanh chóng và đưa ra phản hồi kịp thời, giúp cải thiện quá trình học tập.

Nhìn chung, sự phát triển của công nghệ đã và đang biến đổi mạnh mẽ việc sử dụng ĐDTQ trong giáo dục, mang đến những cơ hội học tập mới mẻ và hiệu quả hơn cho cả GV và SV.

2.3. Thực trạng sử dụng đồ dùng trực quan trong giảng dạy học phần "Mĩ thuật và PPDH mĩ thuật ở Tiểu học"

2.3.1. Thực trạng việc giảng viên sử dụng đồ dùng trực quan trong giảng dạy mĩ thuật ở Trường Đại học Hoa Lư

Thực trạng GV sử dụng ĐDTQ trong giảng dạy học phần *"Mĩ thuật và PPDH mĩ thuật ở tiểu học"* ở Trường Đại học Hoa Lư có nhiều mặt tích cực nhưng cũng gặp một số khó khăn và thách thức. Dưới đây là một số điểm chính phản ánh thực trạng này:

2.3.1.1.Tình hình sử dụng trực quan:

- 100% GV nhận thức được tầm quan trọng của đồ dùng trực quan trong việc giảng dạy môn Mỹ thuật. Tuy nhiên, việc sử dụng đồ dùng này vẫn còn hạn chế ở một số bài do không có không gian để trưng bày mẫu.

- 100% GV sử dụng thường xuyên: GV đã nhận thức rõ vai trò của ĐDTQ và thường xuyên sử dụng chúng trong quá trình giảng dạy. ĐDTQ như tranh ảnh, mô hình, video và các công cụ kĩ thuật số ngày càng trở nên phổ biến, hỗ trợ SV trong việc nắm bắt các khái niệm và kĩ thuật nghệ thuật phức tạp.

- Phân hóa trong cách sử dụng: Tuy nhiên, không phải tất cả giảng viên đều sử dụng đồ dùng trực quan với tần suất hoặc hiệu quả như nhau. Có GV có xu hướng sử dụng công nghệ và phương pháp hiện đại nhiều hơn, trong khi có GV có thể gặp khó khăn trong việc tích hợp các công cụ này vào giảng dạy.

2.3.1.2. Các loại đồ dùng trực quan được sử dụng

- Đa dạng hóa công cụ: Đa số GV sử dụng nhiều loại ĐDTQ khác nhau, từ các công cụ truyền thống như tranh ảnh và mô hình đến các công cụ số hóa như máy chiếu, phần mềm nghệ thuật số, video hướng dẫn. Việc kết hợp giữa phương pháp truyền thống và hiện đại giúp tăng hiệu quả truyền đạt kiến thức cho SV.

- Công cụ công nghệ số: Sự phát triển của công nghệ số đã mở ra nhiều cơ hội cho GV sử dụng các phần mềm sáng tạo, ứng dụng đồ họa và các nền tảng trực tuyến để giảng dạy Mĩ thuật. Tuy nhiên không nhiều GV có kĩ năng công nghệ tốt.

2.3.1.3. Thách thức gặp phải khi sử dụng đồ dùng trực quan

- Thiếu đào tạo và hỗ trợ: Phần lớn GV gặp khó khăn trong việc sử dụng ĐDTQ là các công cụ số do thiếu các khóa đào tạo và hỗ trợ kĩ thuật. Điều này làm giảm hiệu quả giảng dạy, đặc biệt khi GV không biết cách khai thác tối đa các công cụ trực quan.

- Hạn chế thời gian chuẩn bị: Việc chuẩn bị bài giảng với ĐDTQ, đặc biệt là các công cụ công nghệ, đòi hỏi thời gian chuẩn bị nhiều hơn so với phương pháp giảng dạy truyền thống. Điều này có thể gây áp lực đối với GV, nhất là những người có nhiều giờ giảng dạy hoặc phải kiêm nhiệm nhiều công việc khác.

2.3.1.4. Hiệu quả đối với sinh viên

- ĐDTQ giúp SV tương tác và tham gia vào bài giảng tích cực hơn. SV có thể dễ dàng tiếp thu kiến thức thông qua hình ảnh và ví dụ cụ thể, giúp họ hiểu rõ hơn các khái niệm trừu tượng.

- Việc sử dụng ĐDTQ giúp SV phát triển kĩ năng thực hành, đặc biệt là trong các lĩnh vực như vẽ, điêu khắc và thiết kế. Các mô hình thực tế và công cụ kĩ thuật số cung cấp trải nghiệm học tập phong phú và đa dạng cho SV.

Thực trạng GV sử dụng ĐDTQ trong giảng dạy Mĩ thuật ở Trường Đại học Hoa Lư phản ánh một bức tranh đa dạng, với nhiều nỗ lực trong việc áp dụng các phương pháp giảng dạy hiện đại. Tuy nhiên, vẫn tồn tại những thách thức về cơ sở vật chất, kỹ năng công nghệ và thời gian chuẩn bị. Để khắc phục những hạn chế này, cần có sự đầu tư, đào tạo và hỗ trợ hợp lí từ phía nhà trường và các tổ chức giáo dục.

2.3.2. Khảo sát nhận thức của sinh viên về tầm quan trọng của đồ dùng trực quan trong học môn Mĩ thuật.

Khảo sát được tiến hành nhằm đánh giá nhận thức của SV về tầm quan trọng và hiệu quả của việc sử dụng ĐDTQ trong học tập và giảng dạy môn *"Mĩ thuật và phương pháp dạy học mĩ thuật ở tiểu học*". Kết quả sẽ giúp xác định mức độ hiểu biết, thái độ, và nhu cầu của SV đối với việc sử dụng ĐDTQ, từ đó đề xuất các biện pháp nâng cao hiệu quả giảng dạy.

Sau khi khảo sát SV ngành Tiểu học chúng tôi thu được kết quả như sau:

Với câu hỏi: Em có nhận thức như thế nào về việc sử dụng đồ dùng trực quan của GV giảng dạy học phần *"Mĩ thuật và phương pháp dạy học mĩ thuật ở tiểu học"?* tôi thu được kết quả:

Sinh viên nhận thức rằng việc sử dụng ĐDTQ không chỉ giúp họ nắm bắt tốt hơn các khái niệm mĩ thuật mà còn cung cấp những phương pháp thực tiễn để áp dụng vào việc làm bài tập thực hành. Sinh viên đánh giá cao vai trò của đồ dùng trực quan trong việc làm cho bài học trở nên sinh động, dễ hiểu và gần gũi hơn với thực tế giảng dạy.

Căn cứ kết quả thu được trên phiếu điều tra cho thấy nhận thức của

sinh viên về việc sử dụng ĐDTQ của giảng viên dạy học phần "Mĩ thuật và phương pháp dạy học mĩ thuật ở tiểu học" như sau.

Stt	Mức độ	Ý kiến SV	Tỉ lệ %
1	Rất cần thiết	62	62%
2	Cần thiết	36	36%
3	Không cần thiết	2	2%
Tổng		100	100

Bảng 2.1 Đánh giá của SV về việc sử dụng ĐDTQ của giảng viên

Với các câu hỏi: Em có hài lòng với việc sử dụng đồ dùng trực quan của GV dạy học phần *"Mĩ thuật và phương pháp dạy học mĩ thuật ở tiểu học"* không? Em có cảm thấy hứng thú hơn khi học tập với đồ dùng trực quan không? Tôi thu được phần lớn lượt trả lời như sau: Sinh viên tương đối hài lòng với việc sử dụng ĐDTQ của các thày cô dạy học học phần trên, SV cũng nhận thức được rằng việc sử dụng Đ DTQ là một kĩ năng cần thiết khi giảng dạy Mĩ thuật.

Căn cứ kết quả thu được trên phiếu điều tra cho thấy mức độ hài lòng của sinh viên về việc sử dụng ĐDTQ của giảng viên dạy học phần "Mĩ thuật và phương pháp dạy học mĩ thuật ở tiểu học" như sau.

Stt	Mức độ	Ý kiến SV	Tỉ lệ %
1	Rất hài lòng	42	42%
2	Hài lòng	58	58%
3	Không hài lòng	0	0%
Tổng		100	100

Bảng 2.2 Đánh giá mức độ hài lòng của SV về việc sử dụng ĐDTQ của giảng viên

Căn cứ kết quả thu được trên phiếu điều tra cho thấy mức độ hứng thú của sinh viên khi học tập với ĐDTQ trong học phần "Mĩ thuật và phương pháp dạy học mĩ thuật ở tiểu học" như sau.

Stt	Mức độ	Ý kiến SV	Tỉ lệ %
1	Rất hứng thú	44	44%
2	Hứng thú	54	54%
3	Không hứng thú	2	2%
Tổng		100	100

Bảng 2.3 Đánh giá mức độ hứng thú của SV khi học tập với ĐDTQ

Em có nhu cầu hoặc đề xuất gì đối với việc sử dụng ĐDTQ của GV dạy học phần *"Mĩ thuật và phương pháp dạy học mĩ thuật ở tiểu học"*.

Sinh viên thường có một số nhu cầu và đề xuất đối với việc sử dụng ĐDTQ của GV khi dạy học phần "Mĩ thuật và phương pháp dạy học mĩ thuật ở tiểu học". Cụ thể:

- Tăng cường sử dụng ĐDTQ hiện đại: SV mong muốn GV sử dụng nhiều hơn các công cụ kĩ thuật số, phần mềm dạy học, video hướng dẫn và các phương tiện đa phương tiện khác. Điều này giúp họ tiếp cận với các phương pháp dạy học sáng tạo và phù hợp với môi trường giáo dục hiện đại.

- Sự đa dạng và phong phú trong ĐDTQ: SV đề xuất GV sử dụng đa dạng các loại ĐDTQ, từ vật liệu truyền thống như tranh, ảnh đến các công cụ số, để họ có thể trải nghiệm và so sánh nhiều phương pháp giảng dạy khác nhau.

- Hỗ trợ trong việc sử dụng ĐDTQ tự tạo: SV có nhu cầu được hướng dẫn cách tự tạo các ĐDTQ từ những nguyên vật liệu dễ tìm và chi phí thấp, phù hợp với điều kiện thực tế của SV.

- Khuyến khích phản hồi và sáng tạo: SV đề xuất giảng viên tạo cơ hội để họ đóng góp ý kiến và sáng tạo trong việc sử dụng ĐDTQ, khuyến khích sự tương tác và đổi mới trong quá trình giảng dạy.

Tóm lại, SV có nhu cầu và đề xuất về việc giảng viên sử dụng ĐDTQ theo hướng hiện đại, đa dạng, và tích cực hơn, đồng thời tạo điều kiện để SV được thực hành và sáng tạo trong quá trình học tập, giúp nâng cao kĩ năng học tập học phần *"Mĩ thuật và phương pháp dạy học mĩ thuật ở tiểu học"*.

2.4. Một số biện pháp sử dụng đồ dùng trực quan trong giảng dạy học phần "Mĩ thuật và PPDH mĩ thuật ở tiểu học"

Để năng cao chất lượng giảng dạy và học tập học phần "Mĩ thuật và phương pháp *dạy học mĩ thuật ở tiểu học"* ở Trường Đại học Hoa Lư, có thể thực hiện các biện pháp sau:

2.4.1. Biện pháp Sử dụng tranh ảnh, hình vẽ minh họa trong giảng dạy Mĩ thuật và PPDH mĩ thuật ở tiểu học

* Mục đích - Ý nghĩa

Việc sử dụng tranh ảnh, hình vẽ minh họa giúp SV dễ dàng tiếp cận với các tác phẩm mĩ thuật nổi tiếng, các phong cách nghệ thuật khác nhau và các khái niệm mĩ thuật như hình dáng, màu sắc, bố cục, không gian, tỷ lệ… Điều này giúp SV phát triển khả năng quan sát, phân tích và sáng tạo trong quá trình học.

Sử dụng tranh ảnh, hình vẽ minh họa hỗ trợ tư duy hình ảnh giúp SV dễ dàng hình dung và tưởng tượng các đối tượng, cảnh vật, hoặc các tác phẩm mĩ thuật trừu tượng, từ đó cải thiện khả năng tư duy hình ảnh và không gian; khơi gợi sự sáng tạo của SV, khuyến khích các em học cách thể hiện ý tưởng và cảm xúc qua hình ảnh; tăng cường khả năng cảm thụ nghệ thuật giúp SV có thể học cách phân tích các yếu tố mĩ thuật như sắc độ, màu sắc, hình khối, đường nét, v.v., từ đó hiểu sâu hơn về các nguyên lý và kỹ thuật nghệ thuật.

* Nội dung

- Giới thiệu các tác phẩm mĩ thuật nổi tiếng: Tranh ảnh minh họa có thể bao gồm các tác phẩm mĩ thuật của các họa sĩ lớn từ các thời kỳ khác nhau, như nghệ thuật cổ điển, hiện đại, hoặc các phong cách nghệ thuật khác như ấn tượng, siêu thực,... Những bức tranh này sẽ giúp SV hiểu rõ hơn về các trường phái mĩ thuật và cách thức sáng tạo.

- Giới thiệu các kỹ thuật vẽ: Các hình vẽ minh họa có thể hướng dẫn SV về các kỹ thuật cụ thể trong mĩ thuật, như vẽ tĩnh vật, phong cảnh, chân dung, hoặc cách pha màu, sử dụng bút chì, sơn màu, v.v.

- Phân tích các yếu tố mĩ thuật: Dùng tranh ảnh để phân tích các yếu tố như bố cục, màu sắc, hình dáng, ánh sáng và bóng tối, từ đó giúp SV nâng cao khả năng đánh giá và nhận thức về nghệ thuật.

- Thực hành và sáng tạo: Sau khi phân tích tranh ảnh minh họa, SV có thể thực hành vẽ lại các tác phẩm đó hoặc sáng tạo các bức tranh mang dấu ấn cá nhân, áp dụng những kỹ thuật đã học.

* Cách tiến hành

- Chuẩn bị tranh ảnh, hình vẽ minh họa: GV có thể chuẩn bị các tranh ảnh in sẵn hoặc sử dụng phương tiện điện tử (máy chiếu, máy tính, bảng

trắng) để trình chiếu các bức tranh. Các bức tranh nên được lựa chọn kỹ lưỡng để phù hợp với nội dung bài học và trình độ SV.

- Giới thiệu tranh ảnh: GV bắt đầu bằng cách giới thiệu về các bức tranh, bao gồm thông tin về tác giả, phong cách, và ý nghĩa của tác phẩm. GV có thể đặt câu hỏi mở để kích thích sự chú ý và sự tò mò của SV.

- Phân tích tranh ảnh: Sau khi giới thiệu, GV dẫn dắt SV phân tích các yếu tố mĩ thuật trong bức tranh, chẳng hạn như cách sử dụng màu sắc, đường nét, tỷ lệ, ánh sáng. Cả lớp có thể thảo luận về cảm nhận của mình khi xem tranh.

- Hướng dẫn thực hành: Sau khi phân tích, SV có thể thực hành vẽ theo tranh ảnh đã học, thử nghiệm với các kỹ thuật mĩ thuật đã được giới thiệu. GV có thể đưa ra hướng dẫn cụ thể hoặc để học sinh tự do sáng tạo.

- Đánh giá và nhận xét: Sau khi SV hoàn thành các bài vẽ, GV có thể tổ chức một buổi đánh giá, nhận xét sản phẩm và khuyến khích SV chia sẻ cảm nhận của mình về các bức tranh, đồng thời tìm ra điểm mạnh và điểm cần cải thiện.

* Điều kiện thực hiện

- Trang thiết bị như tranh ảnh, hình vẽ minh họa được in sẵn hoặc trình chiếu qua các thiết bị điện tử (máy chiếu, màn hình); dán lên bảng hoặc trình chiếu qua các tấm poster. Phương tiện học tập như máy tính, máy chiếu, bảng trắng để minh họa và thảo luận về các tác phẩm mĩ thuật. Ngoài ra, cũng cần chuẩn bị các công cụ như giấy vẽ, bút chì, màu nước, sơn để SV thực hành.

- Không gian học tập của lớp học cần được sắp xếp hợp lý để SV có thể quan sát tranh ảnh, hình vẽ minh họa một cách dễ dàng. Nếu có thể, tổ chức không gian mở để SV có thể thảo luận và chia sẻ về các tác phẩm nghệ thuật.

- Thời gian: Cần có đủ thời gian để SV không chỉ quan sát tranh, mà còn có thể phân tích, thảo luận và thực hành vẽ theo tranh ảnh minh họa. Tùy vào bài học cụ thể, thời gian có thể kéo dài từ 1-2 giờ học.

2.4.2. Biện pháp Sử dụng đồ vật thực tế (tĩnh vật)

* Mục đích - Ý nghĩa:

Sử dụng đồ vật thực tế (tĩnh vật) trong giảng dạy mĩ thuật giúp SV phát triển khả năng quan sát chi tiết, nắm vững các kỹ năng vẽ, nặn và sáng tạo nghệ thuật. Việc học từ các đồ vật thực tế tạo ra một môi trường học sinh động, giúp các em hình dung rõ hơn về hình dáng, kích thước, màu sắc, cấu trúc của các đối tượng, đồng thời rèn luyện kỹ năng vẽ và tạo hình từ những vật liệu thật.

* Nội dung:

- Tĩnh vật là các đồ vật có hình dáng cố định mà SV có thể quan sát, vẽ hoặc nặn, bao gồm: trái cây, hoa, đồ vật gia dụng (chén, ly, bình hoa, nón...), các mô hình động vật, các vật dụng trong thiên nhiên như đá, cây cỏ.

- SV rèn luyện kỹ năng quan sát hình dáng, bố cục, màu sắc, tỷ lệ của các đồ vật, từ đó học cách tạo hình và diễn đạt những quan sát đó qua tác phẩm nghệ thuật của mình.

* Cách tiến hành:

- Chọn đồ vật thực tế: GV chọn các đồ vật có hình dạng đơn giản hoặc có đặc điểm dễ nhận diện, phù hợp với trình độ và chủ đề bài học. Đồ vật có thể là trái cây, hoa, đồ dùng gia đình hoặc các mô hình động vật.

- Sắp xếp bố cục: GV sắp xếp các đồ vật theo một bố cục hợp lý để học sinh có thể quan sát tốt nhất. Chú ý đến ánh sáng, bóng đổ để giúp SV học được cách tạo độ sâu và cảm giác thực tế cho bức tranh.

- Hướng dẫn SV quan sát: GV yêu cầu học sinh tập trung quan sát các chi tiết của đồ vật như hình dáng, kích thước, màu sắc, chất liệu, ánh sáng và bóng tối. Sau đó, giáo viên hướng dẫn cách phác thảo sơ đồ, xác định các yếu tố quan trọng như tỷ lệ, đường nét.

- Hướng dẫn vẽ, nặn hoặc tạo hình: Dựa trên quan sát, SV sẽ thực hành vẽ hoặc tạo hình đồ vật. GV cần hướng dẫn các kỹ thuật vẽ (vẽ phác thảo, tô bóng, pha màu) hoặc nặn (dùng đất sét, đất nặn) để SV có thể chuyển hóa các hình ảnh thực tế thành tác phẩm nghệ thuật.

* Điều kiện thực hiện:

- Đồ vật thực tế: GV cần chuẩn bị các đồ vật đơn giản, dễ tìm hoặc có thể mang vào lớp học. Các đồ vật phải rõ ràng, dễ nhìn và có sự đa dạng về màu sắc, hình dạng để SV có thể dễ dàng quan sát.

- Không gian lớp học: Cần có không gian rộng rãi, đủ ánh sáng tự nhiên hoặc ánh sáng nhân tạo để SV dễ dàng quan sát các đồ vật. Sắp xếp đồ vật sao cho ánh sáng và bóng đổ được thể hiện rõ trên mặt phẳng vẽ.

- Dụng cụ vẽ và tạo hình: SV cần có đủ giấy vẽ, bút chì, bút màu, sơn hoặc đất sét, đất nặn để thực hành vẽ và tạo hình tĩnh vật.

- Hướng dẫn của GV: GV hướng dẫn quan sát, phân tích và sáng tạo để giúp SV làm chủ các kỹ năng vẽ, tạo hình từ đồ vật thực tế.

2.4.3. Biện pháp Sử dụng mô hình 3D, vật liệu nghệ thuật

* Mục đích - Ý nghĩa:

Việc sử dụng mô hình 3D và vật liệu nghệ thuật trong giảng dạy giúp SV hiểu rõ hơn về hình khối, không gian, cấu trúc và tỷ lệ trong nghệ thuật tạo hình. Các mô hình 3D giúp SV nhìn nhận sự vật trong không gian ba chiều, từ đó phát triển khả năng tưởng tượng và sáng tạo. Sử dụng vật liệu nghệ thuật cũng khuyến khích SV khám phá các chất liệu, kỹ thuật sáng tạo và thể hiện cảm xúc qua các tác phẩm thực tế.

* Nội dung:

- Mô hình 3D: Các mô hình ba chiều có thể là hình khối, tượng, mô hình động vật, cây cối, các đối tượng trong thiên nhiên hoặc các vật thể do SV tự sáng tạo để tiếp cận trực tiếp với không gian và hình dạng, thay vì chỉ làm quen qua tranh vẽ hai chiều.

- Vật liệu nghệ thuật: Các vật liệu như đất sét, giấy, bìa, gỗ, kim loại, nhựa, vải, hoặc các chất liệu tái chế giúp SV tạo ra các tác phẩm nghệ thuật thực tiễn, thực hành kỹ năng tạo hình và tìm hiểu cách thức thể hiện các ý tưởng nghệ thuật qua vật liệu.

* Cách tiến hành:

- Lựa chọn mô hình 3D: GV chọn mô hình hoặc đối tượng phù hợp với chủ đề bài học. Các mô hình có thể là hình khối đơn giản (hình cầu, hình

hộp), hoặc các mô hình phức tạp hơn như con vật, cây cối, các đối tượng trong cuộc sống hàng ngày.

- Hướng dẫn SV quan sát: SV cần quan sát kỹ mô hình 3D để nhận diện các đặc điểm như tỷ lệ, hình khối, cấu trúc, kết cấu. GV chỉ ra các yếu tố cần chú ý như độ sâu, sự chuyển động và các chi tiết nhỏ trong mô hình.

- Phát triển ý tưởng sáng tạo: Sau khi quan sát, SV sẽ phát triển ý tưởng của mình để tạo ra mô hình hoặc tác phẩm nghệ thuật. GV khuyến khích học sinh sử dụng các vật liệu khác nhau để thể hiện hình dáng và cảm xúc của đối tượng.

- Tạo hình với vật liệu nghệ thuật: SV sẽ sử dụng vật liệu như đất sét, giấy, bìa, vải... để thực hiện các mô hình 3D. GV cần hướng dẫn các kỹ thuật như nặn, cắt, dán, ghép nối để SV thực hành tạo hình từ các vật liệu này.

- Hoàn thiện và trưng bày: Sau khi hoàn thành tác phẩm, SV có thể trưng bày các mô hình của mình trong lớp học hoặc tổ chức triển lãm nhỏ để SV có thể giao lưu và học hỏi lẫn nhau.

* Điều kiện thực hiện:

- Mô hình 3D và vật liệu: GV cần chuẩn bị các mô hình mẫu có sẵn hoặc yêu cầu học sinh tự chuẩn bị các mô hình đơn giản. Các vật liệu như đất sét, giấy, bìa, vải, bột nhựa, gỗ, keo dán, kéo, dao cắt, màu vẽ, sơn… cần được chuẩn bị đầy đủ và phù hợp với SV hoặc nội dung dạy HS tiểu học.

- Không gian lớp học: Lớp học cần có đủ không gian để SV thực hành tạo hình với các mô hình 3D. Nếu có thể, lớp học nên được trang bị bàn làm việc rộng rãi, bảng trắng hoặc bảng đen để GV có thể hướng dẫn và phân tích các mô hình.

- Thiết bị hỗ trợ: Cần có các công cụ hỗ trợ như máy chiếu, máy tính để chiếu hình ảnh của mô hình 3D cho SV quan sát, hoặc cung cấp tài liệu hình ảnh về các mô hình nổi tiếng để SV tham khảo.

- GV có kiến thức và kỹ năng về các vật liệu nghệ thuật cũng như các phương pháp tạo hình 3D để hướng dẫn SV một cách hiệu quả, đồng thời khuyến khích sự sáng tạo và khả năng tự học của SV.

2.4.4. Biện pháp Sử dụng video, hình ảnh động

*Mục đích - Ý nghĩa:

Sử dụng video và hình ảnh động trong giảng dạy mang lại nhiều lợi ích cho SV, đặc biệt trong việc truyền tải các kiến thức phức tạp về kỹ thuật nghệ thuật, quy trình sáng tạo, và lịch sử mĩ thuật. Việc xem video và hình ảnh động giúp SV có cái nhìn sinh động, trực quan và dễ tiếp cận hơn với các tác phẩm nghệ thuật hoặc các quá trình tạo hình, từ đó kích thích sự sáng tạo và khả năng tưởng tượng của các em. Đồng thời, phương pháp này giúp tăng cường tính tương tác trong lớp học, khiến bài học trở nên hấp dẫn và dễ hiểu hơn.

* Nội dung:

- Video: Các video có thể là các đoạn phim ngắn hướng dẫn kỹ thuật vẽ, điêu khắc, pha màu, cách tạo hình 3D, hoặc các đoạn phim tài liệu giới thiệu về các trường phái nghệ thuật, các họa sĩ nổi tiếng, các tác phẩm mĩ thuật trong lịch sử.

- Hình ảnh động (animation): Các hình ảnh động minh họa quá trình sáng tạo tác phẩm nghệ thuật, từ bước phác thảo đến hoàn thiện. Hình ảnh động cũng có thể được sử dụng để thể hiện các khái niệm về bố cục, màu sắc, và ánh sáng, giúp SV dễ dàng hình dung các quy trình nghệ thuật.

* Cách tiến hành:

- Chọn video và hình ảnh động phù hợp: GV lựa chọn video và hình ảnh động có nội dung phù hợp với chủ đề mĩ thuật mà bài giảng đang đề cập. Các video có thể là bài giảng trực tuyến, video mô phỏng các bước thực hành nghệ thuật (vẽ tranh, điêu khắc, pha màu…), hoặc các hình ảnh động giúp minh họa các kỹ thuật nghệ thuật cơ bản.

- Giới thiệu video/hình ảnh động: Trước khi chiếu video hoặc hình ảnh động, GV cần giới thiệu ngắn gọn về nội dung và mục đích của video để SV hiểu và có định hướng trước khi xem.

- Chiếu video hoặc hình ảnh động: Sử dụng thiết bị như máy chiếu, máy tính, bảng tương tác hoặc máy tính bảng để chiếu video hoặc hình ảnh

động cho SV. Cần chú ý đến chất lượng hình ảnh và âm thanh để đảm bảo SV có thể theo dõi rõ ràng.

- Hướng dẫn và thảo luận: Sau khi xem xong video hoặc hình ảnh động, GV tổ chức thảo luận, giải thích các kỹ thuật, quá trình hoặc lý thuyết được thể hiện trong video, nêu các câu hỏi để SV tham gia thảo luận, giúp SV củng cố và áp dụng kiến thức đã học vào thực hành.

- Khuyến khích SV thực hành: Sau khi xem video, GV có thể yêu cầu SV thực hành một số kỹ thuật hoặc quy trình đã được trình bày trong video để áp dụng lý thuyết vào thực tế, nâng cao kỹ năng sáng tạo.

4. Điều kiện thực hiện:

- Cần có các thiết bị như máy chiếu, màn hình tương tác, máy tính hoặc máy tính bảng để trình chiếu video và hình ảnh động. Cần đảm bảo kết nối internet ổn định nếu video là tài nguyên trực tuyến.

- GV cần chuẩn bị trước các video và hình ảnh động phù hợp với nội dung bài học. Các video nên được chọn lọc kỹ lưỡng, có chất lượng tốt về hình ảnh và âm thanh để SV dễ tiếp thu.

- Lớp học cần được bố trí sao cho SV có thể nhìn rõ màn hình hoặc máy chiếu, đủ ánh sáng để không bị chói mắt khi xem video và đảm bảo không gian yên tĩnh để SV có thể tập trung theo dõi.

- GV cần có khả năng sử dụng các thiết bị công nghệ một cách thành thạo để chiếu video và hình ảnh động; phân tích và giải thích các video một cách dễ hiểu, phù hợp với trình độ SV.

2.4.5. Biện pháp Sử dụng phần mềm vẽ và thiết kế

* Mục đích - Ý nghĩa:

Sử dụng phần mềm vẽ và thiết kế trong giảng dạy giúp SV tiếp cận với công nghệ hiện đại, mở rộng khả năng thể hiện ý tưởng nghệ thuật qua các công cụ số, đồng thời phát triển tư duy không gian và khả năng làm việc với các phần mềm chuyên dụng. Đây là phương pháp dạy học mĩ thuật phù hợp với xu hướng thời đại, giúp SV dễ thể hiện những ý tưởng phức tạp mà không bị giới hạn bởi công cụ truyền thống.

* Nội dung:

- Phần mềm vẽ và thiết kế: Các phần mềm vẽ như Paint, Photoshop, Illustrator, CorelDRAW, hoặc các phần mềm thiết kế đồ họa 3D như Blender, SketchUp giúp SV thực hành vẽ tranh, thiết kế đồ họa, hoặc tạo mô hình 3D.

- Kỹ năng thiết kế cơ bản: SV sử dụng các công cụ vẽ (bút, cọ, tô màu, tạo hình khối), tạo các đối tượng, sắp xếp bố cục và áp dụng các hiệu ứng hình ảnh, màu sắc vào tác phẩm.

- Ứng dụng công nghệ trong nghệ thuật: SV học cách sử dụng các công cụ số để tạo ra các tác phẩm nghệ thuật số, từ tranh minh họa, poster, thiết kế đồ họa cho đến mô hình 3D, giúp mở rộng khả năng sáng tạo và ứng dụng công nghệ vào nghệ thuật.

* Cách tiến hành:

- Lựa chọn phần mềm phù hợp: GV chọn phần mềm vẽ hoặc thiết kế phù hợp với trình độ SV và mục tiêu bài học. Có thể sử dụng Photoshop hoặc Illustrator để thiết kế đồ họa chuyên nghiệp.

- Hướng dẫn sử dụng phần mềm: GV giới thiệu các công cụ cơ bản trong phần mềm (công cụ vẽ, tô màu, chọn màu sắc, cắt ghép, làm việc với lớp ảnh,… sau đó tổ chức các buổi thực hành để SV làm quen với việc sử dụng các công cụ trong phần mềm.

- Thực hành và sáng tạo: Sau khi SV đã nắm vững các công cụ cơ bản, GV yêu cầu SV thực hành các bài tập sáng tạo, ví dụ: vẽ tranh số, thiết kế một tấm poster, tạo một logo, hoặc làm mô hình 3D đơn giản; khuyến khích SV thử nghiệm các kỹ thuật và công cụ khác nhau để phát triển ý tưởng cá nhân.

- Phản hồi và đánh giáGV theo dõi quá trình học tập của SV, đưa ra phản hồi về cách sử dụng phần mềm, sáng tạo và các kỹ thuật trong tác phẩm; tổ chức buổi chia sẻ và đánh giá tác phẩm, khuyến khích SV cải tiến và hoàn thiện sản phẩm.

* Điều kiện thực hiện:

- Thiết bị và phần mềm: Cần có đủ máy tính, laptop, hoặc máy tính bảng có cài sẵn phần mềm vẽ và thiết kế. Các phần mềm này có thể yêu cầu

bản quyền hoặc có thể sử dụng các phần mềm miễn phí hoặc mã nguồn mở như GIMP (thay thế Photoshop) hoặc Inkscape (thay thế Illustrator). Đảm bảo máy tính có cấu hình đủ mạnh để chạy phần mềm.

- Mạng Internet: Cần có kết nối Internet ổn định nếu sử dụng các phần mềm trực tuyến hoặc cần tải tài nguyên (ví dụ: hình ảnh, brush, texture, mẫu thiết kế) từ Internet.

- Phòng học và không gian làm việc: Lớp học cần được trang bị đầy đủ các thiết bị hỗ trợ như máy chiếu để giáo viên có thể trình chiếu các bài giảng và hướng dẫn trực tiếp trên phần mềm. Không gian cần đủ rộng để SV có thể làm việc với máy tính cá nhân hoặc nhóm.

- GV cần có kiến thức về các phần mềm vẽ và thiết kế, cũng như kỹ năng hướng dẫn SV sử dụng các công cụ này. Ngoài ra, GV cần thường xuyên cập nhật các xu hướng và công cụ mới trong thiết kế đồ họa và nghệ thuật số để cung cấp cho SV những kiến thức mới nhất.

- GV cần chuẩn bị tài liệu hướng dẫn sử dụng phần mềm, các bài tập thực hành mẫu, và các ví dụ cụ thể để SV dễ dàng tiếp thu và áp dụng.

2.4.6. Biện pháp Sử dụng bảng mô phỏng và đồ dùng sáng tạo

* Mục đích - Ý nghĩa:

Sử dụng bảng mô phỏng và đồ dùng sáng tạo giúp SV tiếp cận với các khái niệm nghệ thuật một cách trực quan và sinh động. Bảng mô phỏng (hoặc bảng tương tác) và các đồ dùng sáng tạo như bảng vẽ, mô hình, công cụ tạo hình không chỉ giúp SV dễ dàng hình dung các kỹ thuật vẽ, tạo hình mà còn kích thích sự sáng tạo và tư duy nghệ thuật; chủ động thể hiện ý tưởng, thực hành các kỹ thuật nghệ thuật, và xây dựng nền tảng vững chắc trong việc học mĩ thuật.

* Nội dung:

- Bảng mô phỏng: Là công cụ hỗ trợ GV minh họa các khái niệm, kỹ thuật và các bước thực hiện trong quá trình sáng tạo nghệ thuật. Bảng mô phỏng có thể bao gồm các bảng trắng (hoặc bảng tương tác) mà GV sử dụng

để vẽ, trình bày hoặc giải thích các kỹ thuật mĩ thuật, từ việc phác thảo, tô màu đến việc tạo hình không gian.

- Đồ dùng sáng tạo: Các dụng cụ, vật liệu giúp sv thực hành và sáng tạo nghệ thuật như bút vẽ, cọ, giấy, bảng vẽ, đất sét, mô hình 3D, vải, giấy, keo, màu sắc, đất nặn… Các vật liệu này giúp sv phát triển các kỹ năng tạo hình, thiết kế và thể hiện ý tưởng một cách sáng tạo.

- Kỹ thuật sử dụng: SV được hướng dẫn các kỹ thuật sáng tạo từ cơ bản đến nâng cao như vẽ phác thảo, tô bóng, pha màu, cắt dán, nặn đất, vẽ 3D, hoặc làm các mô hình nghệ thuật từ vật liệu tái chế.

* Cách tiến hành:

- Giới thiệu bảng mô phỏng và đồ dùng sáng tạo: GV giới thiệu các bảng mô phỏng (bảng trắng hoặc bảng tương tác) và các dụng cụ sáng tạo cho SV, giải thích cách sử dụng các công cụ này trong các bài học. Ví dụ: bài học yêu cầu SV vẽ tranh, GV sử dụng bảng mô phỏng để vẽ mẫu, giải thích cách phác thảo, bố cục, tô màu...

- Trình bày kiến thức qua bảng mô phỏng: GV sử dụng bảng mô phỏng để giải thích các kỹ thuật vẽ, nặn, hoặc các chủ đề nghệ thuật. Ví dụ, khi dạy vẽ chân dung, GV có thể phác thảo một bức chân dung lên bảng mô phỏng và chỉ ra các yếu tố như tỷ lệ, bố cục, tỷ lệ ánh sáng – bóng tối trong bức tranh.

- Hướng dẫn học sinh thực hành với đồ dùng sáng tạo: Sau khi giải thích các kỹ thuật và quy trình sáng tạo, GV giao bài tập cho SV thực hành; GV hướng dẫn từng bước và giám sát quá trình SV thực hành, sử dụng các vật liệu như giấy, bút, đất nặn, mô hình để tự do sáng tạo.

- Khuyến khích sáng tạo và cải tiến: Trong quá trình học, GV khuyến khích SV tự do thể hiện ý tưởng sáng tạo, cải tiến kỹ thuật và phương pháp làm việc. GV có thể cung cấp thêm các bài tập sáng tạo mở, yêu cầu SV sử dụng các vật liệu không quen thuộc để thử nghiệm.

- Phản hồi và đánh giá: Sau khi SV hoàn thành bài tập, GV cùng SV tham gia thảo luận, đánh giá các tác phẩm, chỉ ra điểm mạnh và điểm cần cải thiện. Việc sử dụng bảng mô phỏng trong đánh giá giúp SV dễ dàng nhận

diện các khái niệm mĩ thuật và thấy được sự tiến bộ của mình qua từng bài học.

* Điều kiện thực hiện:

- Bảng mô phỏng có thể là bảng trắng (có thể viết bằng bút dạ), bảng tương tác (interactive whiteboard) hoặc màn hình trình chiếu; nếu sử dụng bảng tương tác, GV cần trang bị máy chiếu, phần mềm và thiết bị điện tử tương thích để phục vụ giảng dạy. Cần chuẩn bị đầy đủ các dụng cụ vẽ (bút chì, bút màu, cọ vẽ, sơn, giấy vẽ, đất nặn, mô hình 3D, vải, giấy...), và các công cụ tạo hình khác tùy theo bài học cụ thể.

- Lớp học cần có đủ không gian để SV làm việc với đồ dùng sáng tạo. Các bàn học nên đủ rộng rãi để SV có thể sử dụng bảng mô phỏng hoặc thực hành với các vật liệu nghệ thuật để SV sáng tạo và thực hành vẽ, tạo hình.

- GV cần có kỹ năng sử dụng bảng mô phỏng và các phần mềm giảng dạy trực quan (nếu sử dụng bảng tương tác); hiểu biết vững về các kỹ thuật mĩ thuật để có thể hướng dẫn SV một cách hiệu quả, đồng thời khuyến khích sáng tạo trong quá trình học.

- GV cần lên kế hoạch chi tiết cho các bài học sử dụng bảng mô phỏng và đồ dùng sáng tạo, đảm bảo SV có đủ thời gian để tiếp thu kiến thức, thực hành kỹ thuật và hoàn thành bài tập sáng tạo.

2.4.7. Biện pháp Sử dụng các công cụ sáng tạo như giấy, bút màu, sơn, bút chì

* Mục đích - Ý nghĩa:

Sử dụng các công cụ sáng tạo như giấy, bút màu, sơn và bút chì trong giảng dạy giúp SV tiếp cận các phương pháp vẽ và tạo hình cơ bản, thể hiện ý tưởng nghệ thuật của mình một cách tự do và sinh động. Việc sử dụng các công cụ truyền thống này không chỉ giúp SV rèn luyện kỹ năng cơ bản trong mĩ thuật mà còn khơi dậy sự cảm nhận thẩm mỹ, từ đó phát triển khả năng thể hiện cảm xúc và ý tưởng qua các hình ảnh.

* Nội dung:

- Giấy: Là công cụ nền tảng trong mĩ thuật, giấy được sử dụng trong hầu hết các hoạt động sáng tạo như vẽ, tô màu, cắt dán và làm mô hình. Giấy có nhiều loại với độ dày, chất liệu và màu sắc khác nhau, phù hợp với từng kỹ thuật và mục đích sáng tạo.

- Bút chì: Là công cụ vẽ cơ bản và quan trọng giúp SV rèn luyện kỹ năng phác thảo, vẽ chi tiết và kiểm soát độ đậm nhạt trong bức tranh; phát triển khả năng phân tích hình khối và bố cục trong các tác phẩm mĩ thuật.

- Bút màu: Là công cụ giúp SV làm quen với việc phối hợp màu sắc và các kỹ thuật tô màu; tạo ra các tác phẩm đầy màu sắc, từ đơn giản đến phức tạp, và thể hiện được cảm xúc qua màu sắc.

- Sơn: Sơn được sử dụng cho các kỹ thuật vẽ chuyên nghiệp hơn, giúp SV thực hành các kỹ thuật tô màu, tạo hiệu ứng ánh sáng và bóng tối. Sơn dầu, sơn acrylic hoặc sơn nước đều là các loại sơn phổ biến giúp SV phát triển kỹ năng vẽ trên các bề mặt lớn hơn, như vẽ tranh tường, vẽ phong cảnh hoặc vẽ chân dung.

* Cách tiến hành:

- Bước 1: GV sẽ giới thiệu các công cụ sáng tạo (giấy, bút chì, bút màu, sơn) và giải thích cách sử dụng chúng trong các bài học; cung cấp thông tin về các loại giấy (giấy vẽ, giấy màu, giấy nhám), các loại bút chì (bút chì mềm, bút chì cứng), các loại bút màu (bút màu sáp, bút màu nước) và các kỹ thuật vẽ với sơn (vẽ tranh sơn dầu, acrylic, sơn nước); giới thiệu các kỹ thuật cơ bản như phác thảo, tô màu, tạo bóng và lớp phủ màu.

- Bước 2: GV yêu cầu học sinh thực hành các kỹ thuật cơ bản như phác thảo hình ảnh bằng bút chì, tô màu bằng bút màu, hoặc vẽ một bức tranh với sơn. Các bài tập thực hành có thể bao gồm vẽ tranh tĩnh vật, vẽ phong cảnh, vẽ chân dung hoặc vẽ các hình khối đơn giản.

- Bước 3: GV yêu cầu SV thử sáng tạo và kết hợp các công cụ với nhau. Ví dụ, SV dùng bút chì để phác thảo, sau đó sử dụng bút màu để tô sắc, hoặc dùng sơn để tạo hiệu ứng sáng tối trong bức tranh.

- Bước 4: Sau khi học sinh hoàn thành bài vẽ, GV cùng SV tham gia thảo luận về các tác phẩm. GV sẽ đưa ra những lời khuyên về cách cải thiện kỹ thuật vẽ, sử dụng màu sắc và ánh sáng. Đánh giá không chỉ dựa trên kết quả cuối cùng mà còn quan trọng ở quá trình sáng tạo và kỹ năng SV phát triển qua từng bước.

* Điều kiện thực hiện:

- Cần chuẩn bị đầy đủ các công cụ sáng tạo như giấy (nhiều loại kích thước và độ dày), bút chì (các loại khác nhau từ mềm đến cứng), bút màu (bút sáp, bút chì màu, bút màu nước), sơn (sơn dầu, acrylic, sơn nước), và các vật dụng khác như cọ, khăn lau, bát nước (khi dùng sơn nước hoặc bút màu nước). GV cần lựa chọn công cụ phù hợp với mục đích bài học và khả năng của SV.

- Lớp học cần có đủ không gian để SV có thể làm việc tự do với giấy và các công cụ sáng tạo. Bàn học nên rộng rãi để SV có thể vẽ hoặc tô màu một cách thoải mái; cần có hệ thống thông gió tốt để tránh mùi sơn, và bàn học nên có lớp phủ để bảo vệ bề mặt.

- GV cần có kiến thức vững về các công cụ vẽ và tạo hình, từ bút chì, bút màu đến các loại sơn, hướng dẫn SV sử dụng các công cụ đúng cách và giúp SV phát triển kỹ năng mĩ thuật thông qua thực hành; nhận diện và khuyến khích sáng tạo từ SV, đồng thời đưa ra những lời khuyên cụ thể để cải thiện kỹ năng.

- GV cần lên kế hoạch cụ thể cho từng bài học, từ việc giới thiệu công cụ, hướng dẫn kỹ thuật, thực hành cho đến việc đánh giá và phản hồi. Thời gian cho từng hoạt động cần được phân bổ hợp lý để SV có đủ thời gian thực hành và thể hiện ý tưởng sáng tạo.

2.4.8. Biện pháp Sử dụng bộ sưu tập tác phẩm mĩ thuật của SV

* Mục đích - Ý nghĩa:

Sử dụng bộ sưu tập tác phẩm mĩ thuật của SV giúp SV tự tin thể hiện khả năng sáng tạo của mình và tạo cơ hội cho các em nhìn nhận lại quá trình học tập và sự tiến bộ qua từng tác phẩm. Bộ sưu tập tác phẩm giúp GV đánh

giá chính xác hơn về năng lực sáng tạo, khả năng sử dụng kỹ thuật mĩ thuật của từng SV, đồng thời khuyến khích các em tự học, phát triển sở thích và kỹ năng cá nhân.

Sử dụng bộ sưu tập tạo dựng một không gian học tập mở, nơi SV có thể chia sẻ, giao lưu và học hỏi lẫn nhau từ các tác phẩm của bạn bè. Điều này tạo động lực học tập, đồng thời nâng cao sự tự hào về thành quả nghệ thuật của mỗi SV; giúp GV theo dõi sự tiến bộ và điều chỉnh phương pháp giảng dạy để phù hợp với từng SV.

* Nội dung:

- Lựa chọn và thu thập tác phẩm: Bộ sưu tập tác phẩm có thể bao gồm các bài tập mĩ thuật của SV từ các bài vẽ tranh, điêu khắc, thiết kế đồ họa đến các dự án sáng tạo như vẽ trang trí, tạo hình từ vật liệu tái chế, hay các tác phẩm 3D. Các tác phẩm này có thể là sản phẩm từ các bài học trên lớp hoặc các dự án sáng tạo tự chọn của SV.

- Bộ sưu tập cần phản ánh sự đa dạng về thể loại và kỹ thuật mĩ thuật mà SV đã học, bao gồm các kỹ thuật vẽ (vẽ chì, vẽ màu nước, vẽ sơn dầu…), các loại hình nghệ thuật (vẽ tranh phong cảnh, chân dung, tranh trừu tượng, trang trí…), và cả các tác phẩm 3D, tạo hình hay đồ thủ công.

- Mỗi tác phẩm trong bộ sưu tập không chỉ là sản phẩm cuối cùng mà còn là sự phản ánh quá trình học hỏi và sáng tạo của SV. Điều này có thể bao gồm các bản phác thảo, các bài tập thử nghiệm, hoặc các bản vẽ cải tiến.

* Cách tiến hành:

- Bước 1: GV yêu cầu SV lưu trữ tất cả các tác phẩm mĩ thuật của mình trong một bộ sưu tập. Các tác phẩm có thể được lưu trữ trong các tập hồ sơ cá nhân, kẹp giấy, album, hoặc thông qua các công cụ số như ứng dụng lưu trữ đám mây, trang web cá nhân của SV; hỗ trợ SV trong việc tạo các bộ sưu tập kỹ thuật số (digital portfolio) nếu SV sử dụng công nghệ.

- Bước 2: GV thường xuyên xem xét các tác phẩm trong bộ sưu tập của SV để đánh giá tiến bộ và đưa ra phản hồi. GV có thể tổ chức các buổi thảo luận nhóm, nơi học sinh trình bày các tác phẩm của mình và nhận xét lẫn

nhau về các yếu tố nghệ thuật như bố cục, màu sắc, kỹ thuật, và sự sáng tạo. Phản hồi này cần mang tính xây dựng, khích lệ SV cải tiến và phát triển kỹ năng.

- Bước 3: GV có thể tổ chức một buổi triển lãm trong lớp hoặc trong trường để trưng bày các tác phẩm của SV; là dịp để SV tự hào về thành quả của mình và nhận được sự đánh giá từ bạn bè, GV; tạo động lực cho SV phấn đấu sáng tạo hơn nữa trong các tác phẩm tiếp theo.

- Bước 4: Khuyến khích SV tự phản ánh, tự đánh giá tác phẩm của mình, ghi nhận điểm mạnh và những điểm cần cải thiện để học cách tự nhìn nhận và phát triển kỹ năng cá nhân, đồng thời phát triển thói quen phản tư trong quá trình sáng tạo.

* Điều kiện thực hiện:

- Lớp học cần có không gian đủ rộng rãi để trưng bày các tác phẩm của SV, đặc biệt trong các buổi triển lãm. Ngoài ra, không gian cần tạo cảm giác thoải mái để SV có thể lưu trữ và trưng bày các tác phẩm cá nhân.

- GV cần chuẩn bị các công cụ và vật liệu cần thiết để lưu trữ và trưng bày tác phẩm, chẳng hạn như tập hồ sơ, giá đỡ tranh, các kệ hoặc tủ trưng bày. Đối với bộ sưu tập kỹ thuật số, cần có máy tính, máy tính bảng hoặc phần mềm hỗ trợ lưu trữ tác phẩm số của SV.

- GV có khả năng tổ chức bộ sưu tập tác phẩm của SV một cách khoa học và hợp lý; đánh giá các tác phẩm một cách công bằng, hợp lý và đưa ra phản hồi mang tính xây dựng, giúp SV nhận ra các điểm mạnh và điểm yếu trong mỗi tác phẩm.

- GV cần lên kế hoạch để bộ sưu tập tác phẩm có thể thực hiện xuyên suốt quá trình học tập. Các hoạt động liên quan đến bộ sưu tập như việc thu thập, đánh giá và tổ chức triển lãm cần được lên lịch hợp lý để không ảnh hưởng đến tiến độ chung của chương trình học.

Tóm lại, các biện pháp này nhằm cải thiện chất lượng giảng dạy và học tập trong học phần *"Mĩ thuật và phương pháp dạy học mĩ thuật ở tiểu học"*, giúp SV phát triển toàn diện kiến thức, kĩ năng và khả năng sáng tạo để trở thành những giáo viên có năng lực trong tương lai.

Kết luận chương 2

Qua quá trình khảo sát và nghiên cứu thực trạng sử dụng đồ dùng trực quan trong giảng dạy học phần *"Mĩ thuật và phương pháp dạy học mĩ thuật ở tiểu học"* cho thấy còn một số bất cập và hạn chế, mặc dù đây là phương pháp quan trọng trong việc nâng cao hiệu quả giảng dạy. Các kết quả chính từ nghiên cứu có thể tóm tắt như sau:

Mức độ sử dụng ĐDTQ: Đa số các GV đều nhận thức rõ vai trò của ĐDTQ trong giảng dạy mĩ thuật, nhưng mức độ sử dụng vẫn còn chưa đồng đều. Có GV vẫn dựa vào các phương pháp truyền thống hoặc chỉ sử dụng các ĐDTQ cơ bản như hình ảnh, tranh vẽ, và mô hình đơn giản.

Chất lượng và đa dạng của ĐDTQ: Số lượng và chất lượng ĐDTQ ở cơ sở đào tạo còn hạn chế. Điều này ảnh hưởng đến khả năng tiếp cận của SV với các công cụ giảng dạy hiện đại và công nghệ tiên tiến như phần mềm mô phỏng, thiết bị chiếu hình, hoặc ứng dụng đa phương tiện trong giảng dạy.

Khó khăn và thách thức: Việc sử dụng ĐDTQ trong giảng dạy mĩ thuật gặp nhiều thách thức, bao gồm trang thiết bị, phòng học chưa đạt chuẩn, ánh sáng chưa phù hợp, GV chưa được đào tạo đầy đủ về cách khai thác công cụ giảng dạy hiện đại, các phương pháp tích hợp ĐDTQ hiệu quả. Điều này dẫn đến tình trạng ĐDTQ được sử dụng chưa tối ưu, làm giảm đi hiệu quả dạy học.

Hiệu quả của ĐDTQ: Mặc dù có nhiều hạn chế, khi ĐDTQ được sử dụng đúng cách, chúng đã mang lại hiệu quả tích cực trong việc kích thích sự hứng thú học tập của SV, tăng cường khả năng sáng tạo và cảm thụ nghệ thuật. Tuy nhiên, hiệu quả này vẫn chưa được phát huy hết tiềm năng do có GV vẫn còn thiếu kĩ năng sử dụng các công cụ hiện đại.

Từ những kết quả trên, có thể kết luận rằng việc sử dụng ĐDTQ trong giảng dạy học phần *"Mĩ thuật và phương pháp dạy học mĩ thuật ở tiểu học"* tại cơ sở vẫn cần được cải thiện cả về chất lượng và phương pháp. Để nâng cao hiệu quả giảng dạy, cần có sự đầu tư mạnh mẽ hơn về cơ sở vật chất, đồng thời GV cần được đào tạo và hỗ trợ tốt hơn trong việc ứng dụng ĐDTQ một cách sáng tạo và hiệu quả.

KẾT LUẬN VÀ KIẾN NGHỊ

1. Kết luận

Đồ dùng trực quan đóng vai trò then chốt trong việc truyền đạt kiến thức mĩ thuật, giúp sinh viên hiểu rõ hơn về các khái niệm, kĩ thuật và quy trình sáng tạo.

Sử dụng đồ dùng trực quan có thể làm tăng tính tương tác và sự tham gia của sinh viên trong quá trình học tập.

Việc tích hợp công nghệ vào giảng dạy không chỉ làm phong phú thêm nội dung bài học mà còn phát triển kĩ năng công nghệ cho sinh viên. Đào tạo và phát triển năng lực cho giáo viên là rất cần thiết để họ có thể sử dụng hiệu quả các đồ dùng trực quan và công nghệ mới trong giảng dạy.

Việc thiết kế bài giảng sáng tạo và linh hoạt sẽ tạo điều kiện cho sinh viên tự do khám phá và thể hiện bản thân thông qua các dự án nghệ thuật. Sự đa dạng trong phương pháp giảng dạy giúp duy trì sự hứng thú và động lực học tập của sinh viên. Khuyến khích sinh viên tham gia vào quá trình thiết kế và lựa chọn đồ dùng trực quan không chỉ giúp họ gắn kết hơn với bài học mà còn phát triển tư duy độc lập và khả năng sáng tạo.

Việc nâng cao hiệu quả sử dụng đồ dùng trực quan trong dạy học mĩ thuật không chỉ phụ thuộc vào sự sẵn có của tài nguyên mà còn dựa vào năng lực của giảng viên, sự tham gia tích cực của sinh viên và việc áp dụng công nghệ hiện đại vào dạy học. Những giải pháp như đào tạo giáo viên, tích hợp công nghệ, thiết kế bài giảng sáng tạo và kết nối với cộng đồng nghệ thuật là những yếu tố quan trọng giúp cải thiện chất lượng giảng dạy mĩ thuật hiện nay.

2. Kiến nghị

Dưới đây là một số kiến nghị nhằm nâng cao hiệu quả sử dụng đồ dùng trực quan trong dạy học mỹ thuật:

- Tăng cường cơ sở vật chất: Cần đầu tư nhiều hơn vào cơ sở vật chất, phòng học, trang thiết bị phục vụ cho việc dạy học mĩ thuật.

- Khuyến khích chia sẻ kinh nghiệm: Tạo điều kiện cho GV chia sẻ kinh nghiệm về việc sử dụng ĐDTQ trong giảng dạy. Các buổi hội thảo,

nhóm thảo luận, họp chuyên môn có thể là cách hiệu quả để GV học hỏi lẫn nhau và cải thiện chất lượng giảng dạy.

- Khuyến khích sáng tạo và đổi mới trong giảng dạy: Thiết kế bài giảng linh hoạt, áp dụng các phương pháp giảng dạy sáng tạo, sử dụng đồ dùng trực quan để truyền đạt nội dung bài học một cách sinh động và hấp dẫn.

- Khuyến khích dự án thực hành: Tạo cơ hội cho sinh viên tham gia vào các dự án nghệ thuật thực tế, giúp họ ứng dụng lí thuyết vào thực tiễn.

- Xây dựng môi trường học tập tích cực: Tạo điều kiện cho sinh viên tham gia vào quá trình thiết kế và lựa chọn đồ dùng trực quan, giúp họ gắn kết hơn với bài học.

Việc thực hiện những kiến nghị này không chỉ giúp nâng cao hiệu quả sử dụng đồ dùng trực quan trong dạy học mĩ thuật mà còn góp phần cải thiện chất lượng giảng dạy, khuyến khích sự sáng tạo và phát triển năng lực cho sinh viên. Sự đầu tư vào cơ sở vật chất, con người và môi trường học tập sẽ tạo ra những thay đổi tích cực và bền vững trong giảng dạy học phần mĩ thuật.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. Bộ Giáo dục và Đào tạo (2006), *Phương pháp dạy học mĩ thuật ở tiểu học,* Nxb Giáo dục Việt Nam.
2. Nguyễn Lăng Bình (2018), *Dạy và học tích cực - một số phương pháp và kĩ thuật dạy học*, Nxb Đại học Sư phạm.
3. Nguyễn Thị Bình (2010), *Phương pháp giảng dạy trong giáo dục tiểu học*, Nxb Đại học Quốc gia Hà Nội.
4. Nguyễn Văn Cường (2012), *Phương pháp dạy học trực quan trong giáo dục tiểu học*, Nxb Giáo dục Việt Nam.
5. Trần Khánh Đức (2005), *Phương pháp dạy học hiện đại*, Nxb Giáo dục Việt Nam.
6. Nguyễn Thị Phương Dung (2008), *Phương tiện dạy học trong giáo dục tiểu học*, Nxb Đại học Sư phạm.
7. Phạm Minh Hạc (2006), *Giáo dục học tiểu học,* Nxb Giáo dục Việt Nam.
8. Phạm Minh Hạc (2007), *Giáo dục học - Tập 2*, Nxb Đại học Sư phạm.
9. Trần Bá Hoành (2003), Phương pháp dạy học, Nxb Đại học Sư phạm.
10. Lê Văn Hồng (2005), *Tâm lí học giáo dục*, Nxb Khoa học và Kĩ thuật.
11. Nguyễn Văn Huyên (1999), Văn hóa và Giáo dục Việt Nam, Nxb Văn hóa Thông tin.
12. Vũ Thị Thanh Mai (2021), *Ứng dụng công nghệ thông tin trong việc sử dụng đồ dùng trực quan giảng dạy môn mĩ thuật*, Tạp chí Khoa học Giáo dục Nghệ thuật, Số 3.
13. Hoàng Phê (2010), *Từ điển Tiếng Việt*, Trung tâm từ điển và ngôn ngữ, Hà Nội.
14. Nguyễn Cảnh Toàn (2005), Giáo dục học đại cương, Nxb Giáo dục Việt Nam
15. Nguyễn Quốc Toản (2014), *Giáo trình Mĩ thuật và phương pháp dạy học mĩ thuật*, Nxb Đại học Sư phạm, Hà Nội.
16. Nguyễn Quang Uẩn (2005), Tâm lí học đại cương, Nxb ĐHQG Hà Nội.

PHỤ LỤC

Phụ lục 1: PHIẾU KHẢO SÁT VỀ VIỆC SỬ DỤNG ĐỒ DÙNG TRỰC QUAN TRONG DẠY HỌC MĨ THUẬT CỦA GIẢNG VIÊN TRƯỜNG ĐẠI HỌC HOA LƯ

Kính gửi Quý Thầy/Cô

Chúng tôi đang thực hiện một nghiên cứu về việc sử dụng đồ dùng trực quan trong dạy học Mĩ thuật tại Trường Đại học Hoa Lư. Chúng tôi rất mong nhận được sự hỗ trợ của Quý Thầy/Cô bằng cách trả lời những câu hỏi dưới đây. Các thông tin thu thập được sẽ được sử dụng cho mục đích nghiên cứu và hoàn toàn bảo mật.

Phần I: Thông tin cá nhân

1. Họ và tên: ……
2. Giới tính:
    - Nam
    - Nữ
    - Khác
3. Đơn vị công tác: ……
4. Chức vụ: ……
5. Thâm niên giảng dạy:
    - Dưới 5 năm
    - 5 - 10 năm
    - Trên 10 năm
6. Trình độ học vấn:
    - Cử nhân
    - Thạc sĩ
    - Tiến sĩ
    - Khác (vui lòng ghi rõ): …….

Phần II: Nội dung khảo sát

1. Quý Thầy/Cô có thường xuyên sử dụng đồ dùng trực quan trong dạy học mĩ thuật không?

- Có
- Không

2. Nếu có, tần suất sử dụng đồ dùng trực quan trong mỗi buổi học như thế nào?

- Luôn luôn
- Thường xuyên
- Thỉnh thoảng
- Hiếm khi

3. Quý Thầy/Cô sử dụng những loại đồ dùng trực quan nào trong giảng dạy (có thể chọn nhiều lựa chọn)?

- Tranh ảnh
- Mô hình
- Video, phim ảnh
- Công cụ kỹ thuật số (PowerPoint, phần mềm, v.v.)
- Khác (vui lòng ghi rõ): …….

4. Đồ dùng trực quan có ảnh hưởng như thế nào đến hiệu quả giảng dạy của Thầy/Cô?

- Rất tích cực
- Tích cực
- Trung bình
- Không ảnh hưởng

5. Thầy/Cô gặp phải những khó khăn nào khi sử dụng đồ dùng trực quan trong dạy học?

- Thiếu đồ dùng trực quan
- Thiếu thời gian chuẩn bị
- Không quen sử dụng công nghệ
- Khác (vui lòng ghi rõ): …….

6. Thầy/Cô có đề xuất gì để nâng cao hiệu quả sử dụng đồ dùng trực quan trong giảng dạy mỹ thuật?

……

……

7. Quý Thầy/Cô có được nhà trường hỗ trợ, cung cấp đầy đủ đồ dùng trực quan phục vụ cho giảng dạy không?

- Có
- Không
- Một phần

Phần III: Đánh giá chung

8. Theo Thầy/Cô, việc sử dụng đồ dùng trực quan trong dạy học mĩ thuật có tầm quan trọng như thế nào?

- Rất quan trọng
- Quan trọng
- Trung bình
- Không quan trọng

9. Thầy/Cô có ý kiến gì khác về việc sử dụng đồ dùng trực quan trong dạy học mĩ thuật?

……

……

Chúng tôi xin chân thành cảm ơn Quý Thầy/Cô đã dành thời gian hoàn thành phiếu khảo sát này. Những ý kiến đóng góp của Thầy/Cô sẽ giúp chúng tôi rất nhiều trong việc nâng cao chất lượng giảng dạy mĩ thuật tại Trường Đại học Hoa Lư.

Trân trọng cảm ơn Quý Thầy/Cô đã tham gia khảo sát!

PHỤ LỤC 2

PHIẾU TRƯNG CẦU Ý KIẾN

(Dành cho SV ngành Giáo dục Tiểu học, Trường Đại học Hoa Lư)

Để có những đánh giá khách quan về việc sử dụng đồ dùng trực quan trong dạy học Mĩ thuật tại Trường Đại học Hoa Lư, anh (chị) hãy vui lòng cho biết các thông tin sau đây về bản thân, ý kiến của mình qua thực tế học tập học phần ”Mĩ thuật và PPDH mĩ thuật ở tiểu hoc”. Chúng tôi rất mong nhận được ý kiến của anh (chị) bằng cách trả lời những câu hỏi dưới đây. Các thông tin thu thập được sẽ được sử dụng cho mục đích nghiên cứu và hoàn toàn bảo mật.

Phần 1: Thông tin về bản thân (đánh dấu x vào những ô phù hợp)

1. Họ và tên: ..... Tuổi: .....
2. Giới tính: Nam ☐ Nữ ☐
3. Sinh viên lớp: ..... Khoa: .....
4. Chuyên ngành được đào tạo: .....
5. Trình độ được đào tạo:

Đại học ☐ Cao đẳng ☐

6. Hệ đào tạo:

Chính quy ☐ Vừa làm vừa học ☐

Phần 2: Các nội dung

Để đánh giá khách quan về việc sử dụng đồ dùng trực quan trong dạy và học Mĩ thuật tại Trường Đại học Hoa Lư, anh (chị) hãy vui lòng trả lời một số câu hỏi sau đây bằng cách đánh dấu x vào ô trống hoặc cột tương ứng.

Câu 1: Anh (chị) có nhận thức như thế nào về việc sử dụng đồ dùng trực quan trong dạy và học học phần ”Mĩ thuật và phương pháp dạy học mĩ thuật ở Tiểu học”?

Không cần thiết ☐ Cần thiết ☐ Rất cần thiết ☐

Câu 2: Anh (chị) có cảm thấy hứng thú hơn khi học tập với đồ dùng trực quan không?

Rất hứng thú ☐ Hứng thú ☐ Không hứng thú ☐

Câu 3: Anh (chị) có hài lòng với việc sử dụng đồ dùng trực quan của GV dạy học phần ”Mĩ thuật và phương pháp dạy học mĩ thuật ở tiểu học”

Không hài lòng ☐ Hài lòng ☐ Rất hài lòng ☐

.....

Xin cảm ơn các em!

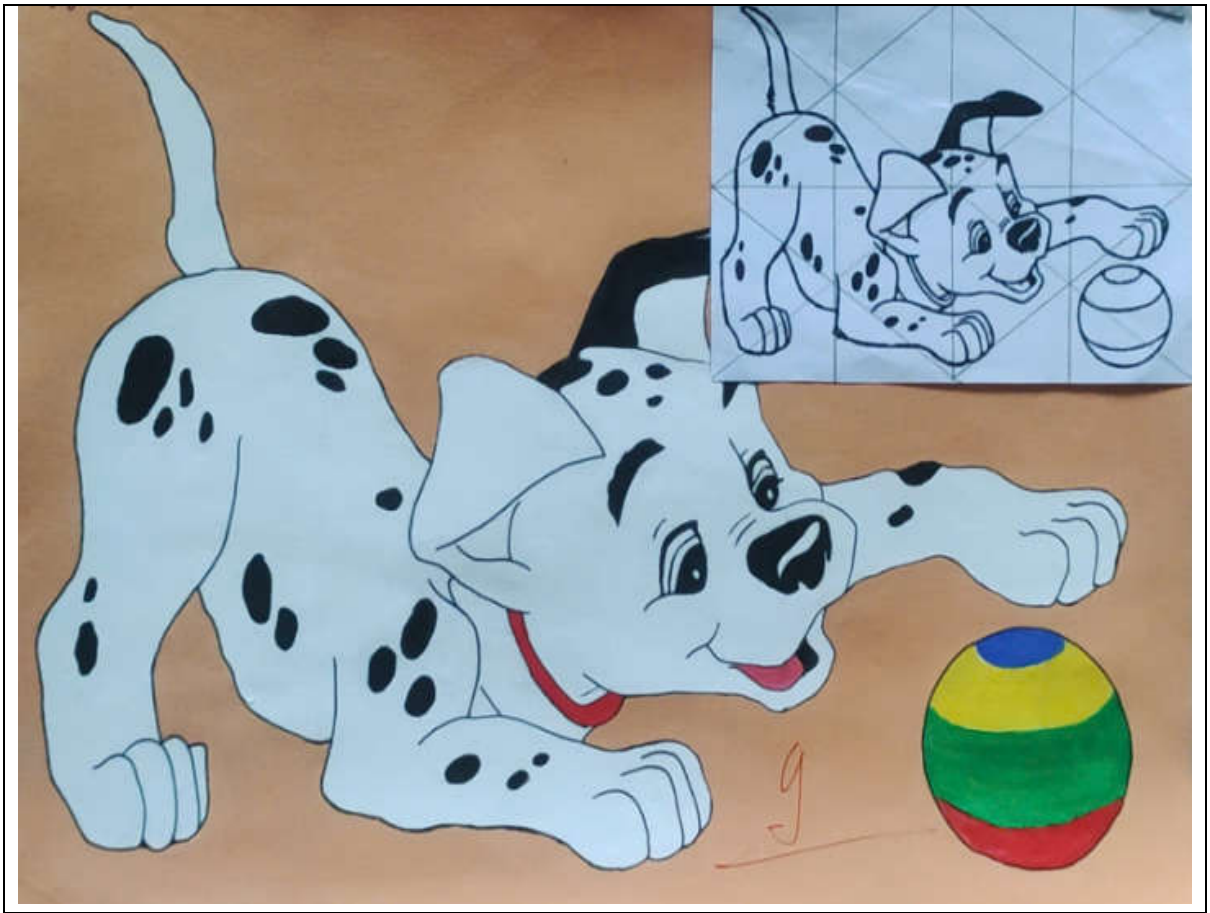
Phụ lục 3: MỘT SỐ BÀI MINH HỌA LÀM TRỰC QUAN

BÀI LUẬT XA GẦN

BÀI TRANG TRÍ HÌNH TRÒN

BÀI TRANG TRÍ HÌNH VUÔNG

BÀI VẼ TRANH TRUYỆN



BÀI VẼ TRANH ĐỀ TÀI

CÙNG NÓI
KHÔNG
VỚI RÁC THẢI NHỰA