

ThS. DƯƠNG THỊ LÊ

TĂNG CƯỜNG HOẠT ĐỘNG TRẢI NGHIỆM SÁNG TẠO TRONG DẠY HỌC MỘT SỐ CHỦ ĐỀ MÔN MĨ THUẬT LỚP 4

DƯƠNG THỊ LÊ

Khoa Giáo dục Tiểu học,
Trường Đại học Sư phạm, Đại học Thái Nguyên

Nhận bài ngày 20/3/2024. Sửa chữa xong 27/3/2024. Duyệt đăng 02/5/2024.

Abstract

Art education in high schools has the basic role of aesthetic education and forming students with basic knowledge and skills in shaping through creative experiential activities. Enhance creative experiential activities in art teaching, helping teachers have more orientation on teaching and learning methods and how to organize teaching activities to achieve practical and realistic effectiveness. and according to the requirements of current educational innovation.

Từ khóa: Dạy học, Hoạt động trải nghiệm sáng tạo, học sinh lớp 4; một số chủ đề môn Mĩ thuật...

1. Đặt vấn đề

Phát triển năng lực thẩm mĩ cho học sinh (HS) tiểu học là một mục tiêu trong việc phát triển toàn diện phẩm chất và năng lực HS. Tạo môi trường học tập thoải mái, thú vị, an toàn, kích thích sự khám phá của HS là một trong những nhiệm vụ quan trọng của dạy học hiện nay, hình thành và phát triển cho HS những kiến thức, kĩ năng cơ bản về tạo hình thông qua các hoạt động trải nghiệm sáng tạo. Trong trường tiểu học, việc tổ chức các hoạt động trải nghiệm sáng tạo được thông qua nhiều kênh, nhiều hình thức như: ngoại khóa, sinh hoạt tập thể, trò chơi, tích hợp trong chương trình dạy học tất cả các môn học. Chương trình giáo dục phổ thông 2018 môn Mĩ thuật được xây dựng theo mô hình phát triển năng lực thông qua những kiến thức cơ bản, thiết thực, hiện đại và các phương pháp tích cực hóa hoạt động của người học, giúp HS hình thành và phát triển những phẩm chất và năng lực và biểu hiện cảm xúc của mình bằng hình ảnh và màu sắc. Có thể thấy, ở các nước có nền giáo dục phát triển đặc biệt là các nước tiếp cận chương trình giáo dục theo hướng phát triển năng lực thì hoạt động trải nghiệm được quan tâm và triển khai, khai thác dưới nhiều góc độ nhằm phát huy tối đa tri thức, năng lực và sự tích cực chủ động sáng tạo ở HS. Việc tổ chức hoạt động trải nghiệm trong dạy học chính là quá trình GV tổ chức các hoạt động học tập kết hợp suy nghĩ và hành động để HS có cơ hội được sử dụng vốn kinh nghiệm của mình tự tìm kiếm, khám phá kiến thức, rèn luyện kĩ năng để hình thành và phát triển năng lực, phẩm chất chủ yếu [2]. Thiết kế các nhiệm vụ, hoạt động học tập Mĩ thuật phù hợp với mức độ phát triển của HS; Dạy học dựa trên trải nghiệm thực tế; Các hoạt động học tập cần được tổ chức đa dạng và phong phú; Tạo điều kiện cho HS lựa chọn hoạt động theo sở thích của mình là yêu cầu đặt ra đối với giáo viên (GV) trong quá trình dạy học. Vì vậy, từ những lí do trên chúng tôi chọn đề tài "Tăng cường hoạt động trải nghiệm sáng tạo trong dạy học một số chủ đề môn Mĩ thuật lớp 4" để giúp GV dạy học hiệu quả hơn.

2. Nội dung nghiên cứu

2.1. Vai trò của hoạt động trải nghiệm sáng tạo trong dạy học môn Mĩ thuật

Hoạt động trải nghiệm sáng tạo là hoạt động giáo dục, trong đó dưới sự hướng dẫn và tổ chức của nhà giáo dục, từng cá nhân HS được tham gia trực tiếp vào các hoạt động thực tiễn khác nhau của đời

Email: ledt@tnue.edu.vn

sống gia đình, nhà trường cũng như ngoài xã hội với tư cách là chủ thể của hoạt động, qua đó phát triển năng lực thực tiễn, phẩm chất nhân cách và phát huy tiềm năng sáng tạo của cá nhân mình. Bằng hoạt động trải nghiệm của bản thân, mỗi HS vừa là người tham gia, vừa là người kiến thiết và tổ chức các hoạt động cho chính mình nên học sinh không những biết cách tích cực hoá bản thân, khám phá bản thân, điều chỉnh bản thân mà còn biết cách tổ chức hoạt động, tổ chức cuộc sống và biết làm việc có kế hoạch, có trách nhiệm” [2]. Việc đổi mới phương pháp dạy học Mỹ thuật theo Chương trình Giáo dục phổ thông 2018 HS như được giải phóng khỏi khuôn mẫu, các em được thỏa sức sáng tạo, không bị gò bó. Từ việc vẽ, xây dựng câu chuyện tạo cho các em phương thức tư duy hình ảnh liên hệ thực tế, tự tin diễn thuyết tăng khả năng ngôn ngữ biểu cảm vốn sống thực tế của các em, giúp phát triển ở HS các khả năng giao tiếp và hợp tác... có những HS chưa lần nào hoàn thành được sản phẩm ngay trên lớp đến những em có năng khiếu thực sự đều hào hứng hợp tác với nhau để hoàn thành sản phẩm của nhóm. Thực hành, trải nghiệm là phương thức học hiệu quả, gắn với vận động, thao tác với đời sống thực tế. Việc học thông qua “làm”, học đi đôi với hành, học từ trải nghiệm giúp người học đạt được tri thức, kinh nghiệm theo các hướng tiếp cận không giống nhau. Vì vậy mà nội dung dạy học có mối liên hệ chặt chẽ với việc tổ chức hoạt động trải nghiệm sáng tạo [2].

2.2. Mối liên hệ giữa nội dung dạy học với việc tổ chức hoạt động trải nghiệm sáng tạo trong dạy học môn Mỹ thuật lớp 4

Đối với môn học Mỹ thuật cũng như đặc điểm nhận thức của HS tiểu học thì dạy học môn Mỹ thuật kết hợp với hoạt động trải nghiệm đang là một xu thế mới trong định hướng giáo dục của Việt Nam cũng như trên thế giới. Nói đến học thuyết giáo dục trải nghiệm, phải nhắc đến quan điểm “học thông qua làm, học bắt đầu từ làm” của Dewey. Từ năm 1938, “Kinh nghiệm và giáo dục (Experience and Education)” của John Dewey là tập sách đã được xuất bản. Ông khuyến nghị rằng, HS chỉ có thể học một cách hiệu quả thông qua quá trình trải nghiệm của chính bản thân mình (Dewey, 1986). Qua đó, ta có thể thấy rằng hoạt động trải nghiệm đóng vai trò cực kỳ quan trọng trong dạy học, đặc biệt là dạy học môn Mỹ thuật ở trường tiểu học. Vì nó đề cao việc hình thành năng lực người học thông qua những trải nghiệm thực tiễn, phù hợp với quy luật về tâm lý đối với việc hình thành và phát triển nhân cách ở HS. Môn Mỹ thuật, với chủ thể hoạt động là HS được kích thích sự tương tác, tư duy sáng tạo và phát triển nhận thức, giúp HS có được các khả năng: Biểu đạt sáng tạo và giao tiếp thông qua hình ảnh; Khám phá, hiểu và đề cao văn hoá thông qua nghệ thuật thị giác; Hình thành các kĩ năng sống và phát triển năng lực cá nhân thông qua việc học mỹ thuật; Yêu thích cái đẹp và biết vận dụng vào cuộc sống sinh hoạt, học tập hàng ngày. Nội dung dạy học mỹ thuật thể hiện rõ sự chú trọng phát triển năng lực cho người học, bao gồm các năng lực quan sát, trải nghiệm, khám phá, thể hiện, sáng tạo, thưởng thức, đánh giá, tương tác, đặc biệt là năng lực thẩm mỹ [1].

- Học tập trải nghiệm nhằm làm tăng tính hấp dẫn trong quá trình học tập của HS. Từ các hoạt động trải nghiệm sáng tạo, các em sẽ biết vận dụng kiến thức đã được học vào cuộc sống một cách dễ dàng, linh hoạt và tránh được sự nhàm chán[2].

- Thông qua các hoạt động trải nghiệm sáng tạo, HS sẽ phát huy được tính tích cực, biết tư duy độc lập và sáng tạo: Hoạt động trải nghiệm sáng tạo nhằm khai thác tiềm năng của HS qua chính sự nỗ lực của các em. Học tập thông qua trải nghiệm sẽ chú trọng vào việc giúp HS khai thác được một cách tối đa tiềm năng sẵn có của bản thân, định hình luôn cho HS những thói quen, tính cách, phẩm chất,... ngay từ khi còn ngồi trên ghế nhà trường, từ đó sẽ tạo cơ sở và là nền móng vững chắc để HS phát triển ở những giai đoạn tiếp theo [2].

- Khi HS tham gia vào các hoạt động trải nghiệm khác nhau sẽ hình thành được ở HS chiến lược học tập hiệu quả để có thể tiếp thu, thu thập và ghi nhớ những thông tin khác nhau trong quá trình học tập tại trường [2].

Thông qua hoạt động trải nghiệm sáng tạo, cùng với nhiều nội dung, các hình thức tổ chức dạy học cần được thay đổi nhiều nhằm phù hợp với mục tiêu giáo dục tiếp cận năng lực HS. Vì vậy, đòi hỏi người GV cần có những biện pháp, hình thức và phương pháp dạy học phù hợp nhằm đảm bảo cho việc xây dựng được hoạt động trải nghiệm sáng tạo phù hợp và đạt hiệu quả tốt nhất đối với HS. Chính

vì những yêu cầu đó, chúng tôi có đưa ra một số hình thức tổ chức trải nghiệm, sáng tạo trong một số chủ đề dạy học môn Mỹ thuật cho HS lớp 4 theo bộ sách giáo khoa- Chân trời sáng tạo bản 1.

2.3. Định hướng một số Thiết kế kế hoạch bài dạy môn Mỹ thuật lớp 4 có tổ chức hoạt động trải nghiệm sáng tạo để phát triển năng lực thẩm mỹ và sáng tạo cho học sinh tiểu học

Một số yêu cầu trong việc tổ chức hoạt động trải nghiệm sáng tạo trong dạy học có thể bao gồm: *Xác định mục tiêu rõ ràng:* Đặt ra mục tiêu cụ thể cho hoạt động trải nghiệm sáng tạo, nhằm phát triển năng lực thẩm mỹ và sáng tạo của HS theo từng độ tuổi và nhu cầu cụ thể của lớp học; *Tạo điều kiện thuận lợi:* Đảm bảo có đủ tài liệu, vật liệu và không gian để HS có thể thực hiện các hoạt động sáng tạo một cách thoải mái và an toàn; *Khuyến khích sự tham gia tích cực:* Tạo điều kiện để HS tham gia hoạt động trải nghiệm sáng tạo một cách tích cực, khuyến khích họ tự do thể hiện ý tưởng và sáng tạo của mình; *Hỗ trợ và hướng dẫn:* GV cần hỗ trợ và hướng dẫn HS trong quá trình thực hiện hoạt động trải nghiệm sáng tạo, đồng thời khuyến khích họ tìm kiếm giải pháp sáng tạo cho các vấn đề; *Tạo không gian phản hồi:* Tạo điều kiện để HS có thể chia sẻ, thảo luận và nhận phản hồi về các tác phẩm sáng tạo của mình, từ đó khuyến khích sự phát triển và cải thiện. Những yêu cầu này có thể giúp tạo ra môi trường học tập thú vị và sáng tạo, từ đó phát triển năng lực thẩm mỹ và sáng tạo của HS một cách toàn diện.

Xây dựng kế hoạch bài dạy môn Mỹ thuật lớp 4 (SGK Chân trời sáng tạo bản 1) có hoạt động trải nghiệm sáng tạo. Dựa vào mô hình học tập qua trải nghiệm của David Kold, chúng tôi đề xuất quy trình xây dựng hoạt động trải nghiệm sáng tạo trong dạy học môn Mỹ Thuật như sau:

2.3.1. Kế hoạch Bài dạy số 1

CHỦ ĐỀ: QUÊ HƯƠNG - ĐẤT NƯỚC: Bài 1: Nhân vật trong trang phục dân tộc

Bước 1: Giới thiệu hoạt động trải nghiệm, mục đích hoạt động: GV tiến hành giới thiệu tên, mục tiêu, nội dung, hình thức và cách đánh giá kết quả của hoạt động trải nghiệm: Tên hoạt động: Tạo hình nhân vật với trang phục truyền thống; Mục tiêu: Tạo được mô hình nhân vật với trang phục truyền thống bằng giấy, bìa, màu; Chỉ ra được đặc điểm về hình, màu họa tiết, cách trang trí trang phục và kỹ thuật tạo hình trên sản phẩm mỹ thuật; Chia sẻ được nét đẹp của trang phục và ý tưởng giữ gìn bản sắc văn hóa dân tộc trong học tập và trong cuộc sống. Nội dung: Biết cách tạo mô hình nhân vật với trang phục truyền thống, từ đó giáo dục cho HS biết cách giữ gìn bản sắc văn hóa dân tộc. Cách đánh giá: Sản phẩm học tập của HS.

Bước 2: Phổ biến nhiệm vụ trải nghiệm cho học sinh: GV giao nhiệm vụ cho HS: tổ chức và chia lớp thành 4 nhóm lớn, HS tiến hành thực hiện nhiệm vụ và thảo luận, chia sẻ theo nhóm mà GV đã chia; GV tổ chức cho HS tham khảo một số trang phục dân tộc và các hình họa tiết trên trang phục; GV giúp các nhóm khơi gợi lên ý tưởng tạo hình nhân vật; GV gợi ý để HS nhắc lại và ghi nhớ các bước tạo mô hình nhân vật với trang phục dân tộc; Các bước tạo mô hình nhân vật với trang phục dân tộc bằng giấy, bìa: Bước 1: Tạo hình nhân vật bằng giấy bìa; Bước 2: Đo và cắt trang phục phù hợp với mô hình nhân vật; Bước 3: Vẽ màu, trang trí cho trang phục; Bước 4: Gắn trang phục vào thân nhân vật; Bước 5: Tạo thêm các chi tiết hoàn thiện sản phẩm. Kết hợp các hình cắt và trang trí bằng giấy bìa, màu có thể tạo được mô hình nhân vật với trang phục dân tộc.

Bước 3: Tổ chức hoạt động trải nghiệm sáng tạo: HS tiến hành tạo mô hình nhân vật trong trang phục dân tộc theo nhóm, dựa vào các bước GV đã hướng dẫn trước đó; Trong quá trình tiến hành làm việc nhóm, nếu có học sinh không biết cách giải quyết hay có thắc mắc, băn khoăn, GV cần gợi ý hay giải thích rõ những băn khoăn đó. GV cũng cần chú ý để đảm bảo tất cả các HS đều làm đúng hướng đã đề ra.

Bước 4: Đánh giá hoạt động: Sau khi các em đã hoàn tất hoạt động trải nghiệm sáng tạo, GV tổ chức cho HS đánh giá sản phẩm học tập; Ở giai đoạn này, các sản phẩm hoạt động cùng với các thông tin để đánh giá sẽ được các nhóm trình bày trước lớp: Đại diện các nhóm tiến hành thuyết trình về sản phẩm của mình dựa theo các tiêu chí (*ý tưởng, cách tiến hành, đặc điểm và ý nghĩa của nhân vật trong trang phục dân tộc đã được nhóm tạo hình*); Sau khi thuyết trình xong, các nhóm còn lại thực hiện đánh giá

vào Bảng tiêu chí đánh giá sản phẩm:

2.3.2. Kế hoạch bài dạy số 2

CHỦ ĐỀ: QUÊ HƯƠNG - ĐẤT NƯỚC: Bài 2: Món ăn truyền thống

Bước 1: Giới thiệu hoạt động trải nghiệm, mục đích hoạt động: GV tiến hành giới thiệu tên, mục tiêu, nội dung, hình thức và cách đánh giá kết quả của hoạt động trải nghiệm: Tên hoạt động: Tạo hình món ăn truyền thống. Mục tiêu: Tạo được mô hình món ăn truyền thống bằng đất nặn; Chỉ ra được các dạng hình khối và màu nóng, màu lạnh có trong sản phẩm; Chia sẻ được cảm nhận về vẻ đẹp và giá trị văn hóa của món ăn trong cuộc sống. Nội dung: Biết cách tạo mô hình các món ăn truyền thống của Việt Nam, từ đó HS có cảm nhận được giá trị văn hóa của các món ăn truyền thống. Cách đánh giá: Sản phẩm học tập của HS.

Bước 2: Phổ biến nhiệm vụ trải nghiệm cho học sinh: GV giao nhiệm vụ cho HS: tổ chức và chia lớp thành 4 nhóm lớn, HS tiến hành thực hiện nhiệm vụ và thảo luận, chia sẻ theo nhóm mà GV đã chia; GV tổ chức cho HS tham khảo một số món ăn truyền thống của Việt Nam, qua quan sát tranh ảnh HS trả lời được các câu hỏi. VD: *Em thích món ăn truyền thống nào? Màu sắc, hình dạng của món ăn đó; Món ăn đó có thể được tạo nên từ những hình khối cơ bản nào?; Em cần trang trí chi tiết hay đặc điểm gì cho món ăn đó? Vì sao?*

GV tiếp tục cho HS tham khảo một số sản phẩm mỹ thuật về món ăn truyền thống của Việt Nam; GV giúp các nhóm khơi gợi lên ý tưởng tạo hình các món ăn truyền thống; GV gợi ý để HS nhắc lại và ghi nhớ các bước tạo mô hình nhân vật với trang phục dân tộc: Các bước tạo mô hình món ăn từ khối cơ bản: **Bước 1: Nặn các hình khối cơ bản để tạo mô hình món ăn và dụng cụ đựng; Bước 2: Biến đổi các khối cơ bản đã nặn thành mô hình món ăn và dụng cụ đựng; Bước 3: Sắp xếp và trang trí mô hình món ăn, hoàn thiện sản phẩm.** Kết hợp và biến đổi các khối hình cơ bản có thể tạo được mô hình món ăn.

Bước 3: Tổ chức hoạt động trải nghiệm sáng tạo: HS tiến hành tạo mô hình các món ăn truyền thống theo nhóm, dựa vào các bước GV đã hướng dẫn trước đó. Trong quá trình tiến hành làm việc nhóm, nếu có HS không biết cách giải quyết hay có thắc mắc, băn khoăn, GV cần gợi ý hay giải thích rõ những băn khoăn đó. Giáo viên cũng cần chú ý để đảm bảo tất cả các HS đều làm đúng hướng đã đề ra.

Bước 4: Đánh giá hoạt động: Sau khi các em đã hoàn tất hoạt động trải nghiệm sáng tạo, GV tổ chức cho HS đánh giá sản phẩm học tập. Ở giai đoạn này, các sản phẩm hoạt động cùng với các thông tin để đánh giá sẽ được các nhóm trình bày trước lớp: Đại diện các nhóm tiến hành thuyết trình về sản phẩm của mình dựa theo các tiêu chí (*tên sản phẩm, ý tưởng, cách tiến hành, đặc điểm và ý nghĩa của món ăn*)

2.3.3. Kế hoạch Bài dạy số 3

CHỦ ĐỀ: ĐỒ DÙNG HỮU ÍCH: Bài 2: Hình in với giấy gói quà

Bước 1: Giới thiệu hoạt động trải nghiệm, mục đích hoạt động: GV tiến hành giới thiệu tên, mục tiêu, nội dung, hình thức và cách đánh giá kết quả của hoạt động trải nghiệm: Tên hoạt động: Tạo nền trang trí giấy gói quà. Mục tiêu: Tạo được nền trang trí giấy gói quà với hình in từ rau, củ, quả; Chỉ ra được nguyên lý lặp lại và mặt độ của hình in trong sản phẩm mỹ thuật; Chia sẻ được vẻ đẹp thẩm mỹ và những ứng dụng của nền trang trí trong cuộc sống. Nội dung: Biết cách tạo được nền trang trí giấy gói quà với hình in từ rau, củ, quả, từ đó HS có cảm nhận được giá trị văn hóa của các món ăn truyền thống. Cách đánh giá: Sản phẩm học tập của HS

Bước 2: Phổ biến nhiệm vụ trải nghiệm cho học sinh: GV giao nhiệm vụ cho HS: tổ chức và chia lớp thành 4 nhóm lớn, HS tiến hành thực hiện nhiệm vụ và thảo luận, chia sẻ theo nhóm mà GV đã chia. GV tổ chức cho HS quan sát một số sản phẩm trang trí giấy gói quà từ đó giúp HS khơi gợi được ý tưởng của mình về màu sắc, họa tiết, cách sắp xếp, hình thức sắp xếp.... GV gợi ý để HS nhắc lại và ghi nhớ các bước tạo nền trang trí giấy gói quà với hình in từ rau, củ, quả: Các bước tạo nền trang trí từ hình in: **Bước 1: Tạo khuôn in từ vật liệu có sẵn; Bước 2: Bôi màu vào khuôn in; Bước 3: In theo hình thức lặp lại với khoảng cách đều nhau trên toàn bộ mặt giấy.** Kết hợp hình khối các vật liệu đã qua sử dụng có thể tạo

được hình con vật.

Bước 3: Tổ chức hoạt động trải nghiệm sáng tạo: HS tiến hành tạo nền trang trí từ hình in theo nhóm (mỗi nhóm có thể tự chọn loại củ quả để tạo hoạt tiết trang trí), dựa vào các bước GV đã hướng dẫn trước đó. Trong quá trình tiến hành làm việc nhóm, nếu có học sinh không biết cách giải quyết hay có thắc mắc, băn khoăn, giáo viên cần gợi ý hay giải thích rõ những băn khoăn đó. GV cũng cần chú ý để đảm bảo tất cả các HS đều làm đúng hướng đã đề ra.

Bước 4: Đánh giá hoạt động: Sau khi các em đã hoàn tất hoạt động trải nghiệm sáng tạo, GV tổ chức cho HS đánh giá sản phẩm học tập. Ở giai đoạn này, các sản phẩm hoạt động cùng với các thông tin để đánh giá sẽ được các nhóm trình bày trước lớp: Đại diện các nhóm tiến hành thuyết trình về sản phẩm của mình dựa theo các tiêu chí (các nhóm còn lại thực hiện đánh giá dựa theo các câu hỏi mà GV đưa ra). Sau khi HS đã thực hiện xong hoạt động đánh giá, GV đưa ra câu hỏi để học sinh thấy được mức độ ứng dụng của sản phẩm trong thực tế. GV nhận xét và đi kết luận: Vận dụng kĩ thuật in hoa tiết theo nguyên lí lặp lại có thể tạo được nhiều hình thức nền trang trí để phục vụ nhu cầu thẩm mĩ trong cuộc sống.

3. Kết luận

Để giúp người học tham gia vào đời sống xã hội một cách tích cực, tránh thụ động, ý lại thì phương pháp dạy học trong nhà trường có một vai trò rất quan trọng. Việc tổ chức hoạt động trải nghiệm trong dạy học chính là quá trình GV tổ chức các hoạt động học tập kết hợp suy nghĩ và hành động để HS có cơ hội được sử dụng vốn kinh nghiệm của mình tự tìm kiếm, khám phá kiến thức, rèn luyện kĩ năng để hình thành và phát triển năng lực, phẩm chất chủ yếu để đạt được mục tiêu học tập các môn học. Chính vì thế, việc nghiên cứu và phát triển các hoạt động trải nghiệm sáng tạo trong dạy học Mĩ thuật ở tiểu học là vấn đề được quan tâm.

Thông qua các hoạt động trải nghiệm, các em thường xuyên được rèn luyện các kỹ năng như: kỹ năng giao tiếp, kỹ năng làm việc nhóm,... từ những buổi học trải nghiệm và thực tế các em còn được học hỏi, phát huy được những giá trị của bản thân, biết tôn trọng, lắng nghe, có tinh thần trách nhiệm, dũng cảm và cầu thị. Giáo dục tiểu học là bậc học bắt buộc, cũng như là nền tảng của hệ thống giáo dục quốc dân, là cơ sở cho sự hình thành, phát triển nhân cách người học. Bởi vậy, nhân dân ta thường có câu "Học đi đôi với hành" ngoài việc học ra để các em được tham gia vào các hoạt động trải nghiệm sáng tạo là rất cần thiết, là con đường để phát triển toàn diện nhân cách học sinh. Việc đổi mới căn bản và toàn diện nền giáo dục đặt ra trong bối cảnh nội dung giáo dục theo định hướng trang bị kiến thức sang định hướng phát triển năng lực, hướng đến đáp ứng được khả năng thích ứng của mỗi cá nhân trong đời sống hiện thực, cũng như đủ tâm thế bước vào cuộc sống trong tương lai.

Tài liệu tham khảo

- [1] Bộ Giáo dục và Đào tạo (2018), *Chương trình giáo dục phổ thông, Môn Mĩ thuật*, Ban hành kèm theo Thông tư số 32/2018/TT-BGDĐT ngày 26 tháng 12 năm 2018 của Bộ trưởng Bộ Giáo dục và Đào tạo.
- [2] Bộ Giáo dục và Đào tạo (2018), *Chương trình giáo dục phổ thông, Chương trình tổng thể*, Ban hành kèm theo Thông tư số 32/2018/TT-BGDĐT ngày 26 tháng 12 năm 2018 của Bộ trưởng Bộ Giáo dục và Đào tạo.
- [3] Bộ Giáo dục và Đào tạo (2012), *Đổi mới chương trình, Sách giáo khoa giáo dục phổ thông - Kinh nghiệm quốc tế và vận dụng vào điều kiện Việt Nam*, Kỷ yếu Hội thảo.
- [4] Bộ Giáo dục và Đào tạo (2019) *Tài liệu Hướng dẫn thực hiện Chương trình Giáo dục phổ thông 2018 - Môn Mĩ thuật*.
- [5] Nguyễn Lăng Bình (chủ biên), Đỗ Hương Trà, Nguyễn Phương Hồng, Cao Thị Thặng (2010), *Dạy và học tích cực - Một số phương pháp và kĩ thuật dạy học*, NXB Đại học Sư phạm, Hà Nội.