

Số: ... /KH NGLL - NH

Thành phố Hồ Chí Minh, ngày 03 tháng 02 năm 2025

## KẾ HOẠCH HOẠT ĐỘNG GIÁO DỤC NGOÀI GIỜ LÊN LỚP Năm học 2024 - 2025 TỔ NGŨ VĂN

Chủ đề hoạt động của nhà trường: *Thanh niên với lý tưởng cách mạng*

Chủ đề hoạt động của tổ: ***VĂN CHƯƠNG, HỘI HỌA VÀ TÌNH YÊU TỔ QUỐC***

### I. Mục tiêu

- **Kiến thức:** HS mở rộng vốn hiểu biết về văn học; nhận ra các giá trị của tác phẩm văn học; sự liên kết, gắn bó giữa văn chương và các loại hình nghệ thuật khác (hội họa, âm nhạc,...). HS biết thêm kỹ thuật vẽ tranh bằng những phần mềm, ứng dụng trí tuệ nhân tạo.
- **Kĩ năng sống:** HS được rèn luyện kĩ năng giao tiếp và hợp tác; kĩ năng giải quyết vấn đề và sáng tạo.
- **Thái độ:** HS yêu quý, tự hào về vẻ đẹp của quê hương, đất nước và phẩm chất của con người Việt Nam. HS biết tôn trọng và bảo vệ quyền sở hữu trí tuệ trong học tập, nghiên cứu, sáng tạo nghệ thuật,...

### II. Tổ chức thực hiện

#### 1. Cuộc thi vẽ tranh (03/02/2025 – 17/02/2025)

a. Chủ đề: ***“Văn chương, hội họa và tình yêu Tổ quốc”*** (HS cảm nhận tác phẩm văn học, bày tỏ tình yêu quê hương đất nước Việt Nam qua hình thức vẽ tranh).

##### Gợi ý:

- + HS tự chọn tác phẩm văn học (thể hiện tình yêu quê hương đất nước) mà mình yêu thích.
- + Từ những sự việc, chi tiết, nhân vật, hình ảnh, hình tượng,... trong tác phẩm, HS tưởng tượng để vẽ thành những bức tranh (miêu tả vẻ đẹp thiên nhiên, cuộc sống, phẩm chất con người Việt Nam trong đời thường, trong chiến tranh; hình tượng người mẹ, người anh hùng, người lính, ...)
- + HS gửi phần thuyết minh ngắn gọn về bức tranh (khoảng 100 chữ; giới thiệu tên bức tranh, ý tưởng sáng tạo từ tác phẩm văn học, ý nghĩa, thông điệp của bức tranh,...).

##### b. Thể lệ cuộc thi:

\* **Đối với tập thể lớp:** Tất cả 3 khối lớp tham gia cuộc thi và được ghi nhận như một hoạt động Giáo dục Ngoài giờ lên lớp.

- Số lượng sản phẩm dự thi: Mỗi lớp tối đa 02 sản phẩm.
- Hình thức sản phẩm: Tranh vẽ trên giấy **hoặc** trên máy tính (tập thể lớp tự chọn).
- Yêu cầu sản phẩm:
  - + **Tranh vẽ trên giấy:** Khổ giấy A2; chất liệu giấy, màu tự chọn.

+ **Tranh vẽ trên máy tính:** HS tự chọn các thiết bị hỗ trợ (thiết bị vẽ điện tử Wacom, XP-Pen, Ipad, máy tính,...) và phần mềm, ứng dụng hỗ trợ (Adobe Photoshop, Paint, Corel Painter, SketchBook,...).

\* **Đối với cá nhân: HS tự nguyện tham gia.**

- Số lượng sản phẩm dự thi: Mỗi HS 01 sản phẩm.
- Hình thức sản phẩm: **Tranh vẽ bằng AI**
- Yêu cầu sản phẩm: HS tự chọn phần mềm AI (Stable Diffusion, Adobe Firefly, Bing Image Creator, Starry AI, Night Cafe,...) để tạo thành các bức tranh kỹ thuật số.

**c. Thông tin nộp sản phẩm:**

- Thời hạn nộp: **17/02/2025.**
  - Giáo viên nhận sản phẩm:
    - + **Tranh vẽ trên giấy, kèm phiếu thông tin trên giấy** (mẫu phiếu thông tin ở phần Phụ lục): Nộp trực tiếp cho cô **Đỗ Ngọc Quỳnh Như** (SĐT: 0932192544).
    - + **Tranh vẽ trên máy tính và tranh vẽ bằng AI, kèm phiếu thông tin file word:** Nộp qua email: [chauhongthao0502@gmail.com](mailto:chauhongthao0502@gmail.com) (cô **Châu Hồng Thảo**, SĐT: 0345980678).
- Định dạng file là .JPG; .PNG; hoặc .PDF. Tên file khi nộp: Tên tranh\_Lớp  
Kích thước: khổ A2 (42 x 59,4cm), xuất chế độ file in ấn.

**2. Hoạt động dưới sân còi (Sáng thứ hai 24/02/2025)**

**a. Đối tượng tham gia:** HS toàn trường.

**b. Nội dung:**

- Học sinh tham gia trò chơi đồ vui văn học, biểu diễn văn nghệ.
  - Chung kết và trao giải thưởng cuộc thi vẽ tranh “*Văn chương, hội họa và tình yêu Tổ quốc*”
    - + Những tập thể, cá nhân được chọn vào vòng chung kết sẽ thuyết trình về tác phẩm của mình.
  - + Giải thưởng:
    - Hạng mục *Tranh vẽ trên giấy*: Nhất, Nhì, Ba
    - Hạng mục *Tranh vẽ trên máy tính*: Nhất, Nhì, Ba
    - Hạng mục *Tranh vẽ bằng AI*: Nhất, Nhì, Ba
- (Cơ cấu giải có thể thay đổi tùy vào tình hình thực tế. Lớp dự thi được tính điểm NGLL theo quy định).**

**Duyệt của Ban Giám hiệu**

**Người lập kế hoạch**  
TTCM

*Ngô Thị Xuân Phụng*

## PHỤ LỤC

**Hoạt động Giáo dục Ngoài giờ lên lớp năm học 2024 - 2025**

**Tổ Ngữ văn**

**Chủ đề: *VĂN CHƯƠNG, HỘI HỌA VÀ TÌNH YÊU TỔ QUỐC***

### PHIẾU THÔNG TIN

**Tác giả (Lớp/Học sinh – lớp)**

1. Tên tranh: .....
2. Ý tưởng sáng tạo từ tác phẩm văn học: .....
3. Ý nghĩa, thông điệp: .....

## TIÊU CHÍ CHẤM ĐIỂM SẢN PHẨM

| <b>TRANH VẼ TRÊN GIẤY, TRANH VẼ TRÊN MÁY TÍNH</b> |                                                                                 | <b>ĐIỂM</b> |
|---------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------|-------------|
| <b>Nội dung</b>                                   | Chọn được tác phẩm văn học phù hợp với chủ đề                                   | 15          |
|                                                   | Sản phẩm tranh vẽ truyền tải được tinh thần của tác phẩm văn học                | 20          |
|                                                   | Tên tranh và phần thông tin thể hiện được ý tưởng của sản phẩm                  | 5           |
| <b>Bố cục<br/>dạng hình</b>                       | Bố cục rõ ràng, cân đối, hài hoà                                                | 15          |
|                                                   | Hình ảnh sinh động, đường nét đẹp mắt                                           | 15          |
| <b>Màu sắc</b>                                    | Phối hợp màu sắc hài hoà, hợp lý, có sự chuyển đổi uyển chuyển giữa các gam màu | 15          |
| <b>Sáng tạo</b>                                   | Có ý tưởng hay, mới lạ, đem lại ấn tượng mạnh, sâu sắc                          | 10          |
| <b>Nội sản phẩm</b>                               | Nội dung hướng dẫn (thời hạn, phiếu thông tin, kích thước, định dạng,...)       | 5           |

| <b>TRANH VẼ BẰNG AI</b>     |                                                                                               | <b>ĐIỂM</b> |
|-----------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------|-------------|
| <b>Nội dung</b>             | Chọn được tác phẩm văn học phù hợp với chủ đề                                                 | 15          |
|                             | <b>Vận dụng AI để triển khai được các ý tưởng, tinh thần của tác phẩm văn học ra tranh vẽ</b> | 20          |
|                             | Nhan đề và đoạn giới thiệu thể hiện được ý tưởng của sản phẩm                                 | 5           |
| <b>Bố cục<br/>dạng hình</b> | Bố cục rõ ràng, cân đối, hài hoà                                                              | 15          |
|                             | Hình ảnh sinh động, <b>phối cảnh hài hoà, tự nhiên</b>                                        | 15          |
| <b>Màu sắc</b>              | Phối hợp màu sắc hài hoà, hợp lý, có sự chuyển đổi uyển chuyển giữa các gam màu               | 15          |
| <b>Sáng tạo</b>             | Có ý tưởng hay, mới lạ, đem lại ấn tượng mạnh, sâu sắc                                        | 10          |
| <b>Nội sản phẩm</b>         | Nội dung hướng dẫn (thời hạn, phiếu thông tin, kích thước, định dạng,...)                     | 5           |