



PHẠM THỊ QUỲNH ANH (Chủ biên)
LÊ TẤN HỒNG HẢI – ĐỖ THỊ NGỌC QUỲNH – ĐỒNG THỊ HOÀI

Kế hoạch bài dạy môn

TIN HỌC

LỚP

5

(Hỗ trợ giáo viên thiết kế kế hoạch bài dạy
theo sách giáo khoa TIN HỌC 5
Bộ sách CHÂN TRỜI SÁNG TẠO)



NHÀ XUẤT BẢN GIÁO DỤC VIỆT NAM

Kế hoạch bài dạy môn

TIN HỌC

LỚP

5

**(Hỗ trợ giáo viên thiết kế kế hoạch bài dạy
theo sách giáo khoa TIN HỌC 5 –
Bộ sách CHÂN TRỜI SÁNG TẠO)**

NHÀ XUẤT BẢN GIÁO DỤC VIỆT NAM

MỤC LỤC

Lời nói đầu	3
CHỦ ĐỀ A. MÁY TÍNH VÀ EM	4
Bài 1. Máy tính có thể giúp em làm những việc gì?	4
CHỦ ĐỀ B. MẠNG MÁY TÍNH VÀ INTERNET	11
Bài 2. Tìm thông tin trên website	11
CHỦ ĐỀ C. TỔ CHỨC LƯU TRỮ, TÌM KIẾM VÀ TRAO ĐỔI THÔNG TIN	18
Bài 3. Thông tin trong giải quyết vấn đề	18
Bài 4. Tổ chức, lưu trữ và tìm tệp, thư mục trong máy tính.....	24
CHỦ ĐỀ D. ĐẠO ĐỨC, PHÁP LUẬT VÀ VĂN HÓA TRONG MÔI TRƯỜNG SỐ	31
Bài 5. Bản quyền nội dung thông tin	31
CHỦ ĐỀ E. ỨNG DỤNG TIN HỌC.....	40
Bài 6. Chỉnh sửa văn bản	40
Bài 7. Định dạng kí tự	47
Bài 8A. Thực hành tạo thiệp chúc mừng	53
Bài 8B. Thực hành tạo sản phẩm thủ công theo video hướng dẫn	58
CHỦ ĐỀ F. GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ VỚI SỰ TRỢ GIÚP CỦA MÁY TÍNH.....	64
Bài 9. Cấu trúc tuần tự	64
Bài 10. Cấu trúc rẽ nhánh	72
Bài 11. Cấu trúc lặp	83
Bài 12. Viết chương trình để tính toán	92
Bài 13. Chạy thử chương trình	99
Bài 14. Viết kịch bản chương trình máy tính	107
Bài 15. Thực hành tạo chương trình theo kịch bản	112

LỜI NÓI ĐẦU

Quý Thầy, Cô giáo thân mến!

Đối với mỗi giáo viên, việc xây dựng Giáo án, nay gọi là Kế hoạch bài dạy, là một trong những việc đầu tiên và quan trọng nhằm thực hiện Chương trình Giáo dục phổ thông 2018. Với mục đích hỗ trợ cho quý Thầy, Cô chuẩn bị giảng dạy bộ môn Tin học 5, nhóm tác giả đã biên soạn quyển **Kế hoạch bài dạy môn Tin học lớp 5 (Hỗ trợ giáo viên thiết kế kế hoạch bài dạy theo sách giáo khoa Tin học 5 – Bộ sách Chân trời sáng tạo)**.

Quyển sách bao gồm những kế hoạch bài dạy bám sát theo nội dung bài học trong sách giáo khoa Tin học lớp 5, được biên soạn dựa trên hướng dẫn cụ thể trong Phụ lục III, Công văn số 2345/BGDĐT-GDTH ngày 07 tháng 06 năm 2021 của Bộ Giáo dục và Đào tạo về "Khung kế hoạch bài dạy" dành cho giáo viên Tiểu học từ năm học 2021-2022. Ứng với mỗi bài học, kế hoạch bài dạy được chia thành 5 phần:

- Yêu cầu cần đạt: nêu các yêu cầu cần đạt về kiến thức, năng lực, phẩm chất của mỗi bài học, bám sát nội dung được quy định trong Chương trình Giáo dục phổ thông 2018.
- Đồ dùng dạy học: liệt kê các thiết bị dạy học và học liệu cần trang bị cho giáo viên và học sinh để thực hiện các nội dung trong bài học.
- Các hoạt động dạy học chủ yếu: bao gồm các hoạt động bám sát nội dung hoạt động trong sách giáo khoa (Khởi động, Khám phá, Thực hành, Luyện tập, Vận dụng). Mỗi hoạt động được triển khai chi tiết theo 3 yếu tố (Mục tiêu; Phương pháp, kĩ thuật; Nội dung hoạt động và sản phẩm).
- Điều chỉnh sau bài dạy.
- Phiếu học tập: nhóm tác giả thiết kế sẵn các phiếu học tập, câu hỏi trò chơi khởi động để giáo viên có thể sử dụng ngay trên lớp, giúp củng cố kiến thức, chốt các kĩ năng cho học sinh. Giáo viên có thể sử dụng tài nguyên được chia sẻ tại địa chỉ <https://chartroisangtao.vn>.

Nhóm tác giả hi vọng có thể giúp được quý Thầy, Cô thuận lợi trong việc xây dựng bài học thú vị, hấp dẫn và hiệu quả.

Trong quá trình biên soạn sẽ không thể tránh khỏi sơ suất, rất mong được lắng nghe các góp ý từ quý Thầy, Cô để cuốn sách ngày càng hoàn thiện hơn.

Trân trọng cảm ơn quý Thầy, Cô!

CÁC TÁC GIẢ

CHỦ ĐỀ A. MÁY TÍNH VÀ EM



BÀI 1. MÁY TÍNH CÓ THỂ GIÚP EM LÀM NHỮNG VIỆC GÌ?

Thời gian thực hiện: 2 tiết

1. Yêu cầu cần đạt

– Nêu được ví dụ máy tính giúp giải trí, học tập, tìm, trao đổi thông tin, hợp tác với bạn bè và tạo ra sản phẩm số theo ý tưởng của bản thân.

– Thể hiện được mong muốn biết sử dụng máy tính thành thạo để làm được nhiều việc hơn.

Từ đó góp phần hình thành các năng lực và phẩm chất chung.

2. Đồ dùng dạy học

– Giáo viên: Sách giáo khoa (SGK), máy chiếu, máy tính.

– Học sinh: SGK, phiếu học tập, dụng cụ học tập.

3. Các hoạt động dạy học chủ yếu

Tiết 1: Khởi động, Khám phá (mục 1, 2)

A. HOẠT ĐỘNG KHỞI ĐỘNG (5 phút)

* *Mục tiêu:* Nêu được ví dụ máy tính giúp em học tập, tìm hiểu kiến thức. Tạo không khí hứng thú cho học sinh (HS) để bắt đầu tiết học.

* *Phương pháp, kĩ thuật:* Hoạt động nhóm đôi, vấn đáp.

* *Nội dung hoạt động và sản phẩm:*

Nội dung hoạt động	Sản phẩm
<ul style="list-style-type: none">– HS làm việc nhóm, đọc thông tin, quan sát <i>Hình 1</i> trong SGK, thảo luận, ghi kết quả thảo luận vào PHIẾU HỌC TẬP 1.– Đại diện nhóm nêu kết quả thảo luận.	<ul style="list-style-type: none">– Kết quả thảo luận ghi vào PHIẾU HỌC TẬP 1.– HS nêu được:<ul style="list-style-type: none">+ Khi có các phần mềm RapidTyping, Basic Mouse Skills, Solar System, máy tính có thể giúp ta luyện tập gõ bàn phím đúng cách; rèn luyện thao tác chuột; khám phá Hệ Mặt Trời.+ Sử dụng máy tính truy cập trang youtubekids.com có thể giúp ta tìm hiểu về lịch sử, văn hoá Việt Nam.– HS tích cực thảo luận, phát biểu, hứng thú với môn học, bài học.



B. HOẠT ĐỘNG KHÁM PHÁ (30 phút)

1. Máy tính giúp em học tập

* *Mục tiêu:* Nêu được ví dụ máy tính giúp cho việc học tập.

* *Phương pháp, kĩ thuật:* Làm việc nhóm, thảo luận, vấn đáp.

* *Nội dung hoạt động và sản phẩm:*

Nội dung hoạt động	Sản phẩm
<p>Hoạt động : HS làm việc nhóm, đọc kênh chữ, quan sát kênh hình (<i>Hình 2, Hình 3 trong SGK</i>) để thảo luận và nêu ví dụ máy tính giúp em học tập theo gợi ý: "Trong học tập, máy tính có thể giúp em làm những việc gì?"</p>	HS nêu được một số phần mềm máy tính có thể giúp em học tập, rèn luyện, ôn luyện kiến thức như phần mềm học toán, học tiếng Anh trực tuyến.
<p>Hoạt động : HS đọc yêu cầu làm, thảo luận, phát biểu, nêu ví dụ minh họa bảo vệ ý kiến của bản thân.</p> <p>Câu hỏi gợi ý:</p> <ul style="list-style-type: none"> Em đồng ý (hay không đồng ý) với ý kiến cho rằng máy tính có thể giúp học sinh học tập, rèn luyện kĩ năng, mở rộng kiến thức? Nêu ví dụ minh họa. Hãy nêu thêm những việc máy tính có thể giúp em trong học tập, ôn luyện, tìm hiểu các lĩnh vực, chủ đề em yêu thích. 	HS khẳng định được máy tính có thể giúp em học tập, rèn luyện kĩ năng, mở rộng kiến thức và nêu được một số ví dụ cụ thể: học tập và ôn luyện Toán, tiếng Anh, ...; rèn luyện kĩ năng gõ bàn phím, kĩ năng sử dụng chuột, ...; tìm hiểu kiến thức về Hệ Mặt Trời, tìm hiểu về lịch sử, văn hoá, thể thao,
Hoạt động : HS tự chốt kiến thức theo nội dung ghi nhớ.	

2. Máy tính giúp tạo sản phẩm số, tìm, trao đổi thông tin

* *Mục tiêu:* Nêu được ví dụ máy tính giúp tạo sản phẩm số, tìm, trao đổi thông tin và hợp tác với bạn bè.

* *Phương pháp, kĩ thuật:* Làm việc nhóm, thảo luận, vấn đáp.

* *Nội dung hoạt động và sản phẩm:*

Nội dung hoạt động	Sản phẩm
<p>Hoạt động : HS làm việc nhóm, đọc kênh chữ, quan sát <i>Hình 4 trong SGK</i>, nghe gợi ý của giáo viên (GV), thảo luận, ghi kết quả thảo luận vào PHIẾU HỌC TẬP 2.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Kết quả thảo luận ghi vào PHIẾU HỌC TẬP 2. Các sản phẩm số mà em có thể tạo: tệp văn bản, tệp trình chiếu, tệp trò chơi Scratch.



<p>Câu hỏi gợi ý:</p> <ul style="list-style-type: none"> Máy tính có thể giúp em tạo ra những sản phẩm số nào? Nếu những sản phẩm số em đã tạo được nhờ máy tính. Em sử dụng các phần mềm nào để tạo ra chúng? Nếu ví dụ cho thấy máy tính có thể giúp tìm, trao đổi thông tin. Vì sao nói máy tính tạo điều kiện thuận lợi để em có thể hợp tác với bạn bè? Nếu ví dụ minh họa. 	<ul style="list-style-type: none"> Phần mềm MS.Word tạo tệp văn bản, MS.Powerpoint tạo bài trình chiếu, Scratch tạo chương trình kể chuyện. Máy tìm kiếm Google giúp tìm kiếm thông tin. Ứng dụng Zalo, Viber, Messenger giúp trao đổi thông tin. Các ứng dụng trên giúp em có thể hợp tác với bạn bè để thực hiện các nhiệm vụ chung.
<p>Hoạt động : Các nhóm báo cáo kết quả thảo luận, nhóm khác theo dõi, bổ sung, nhận xét.</p> <p>– GV mời đại diện các nhóm trình bày kết quả làm việc, giải thích về kết quả của nhóm.</p>	<p>HS nêu được:</p> <ol style="list-style-type: none"> Các sản phẩm số có thể tạo ra nhờ máy tính: tệp văn bản, tệp trình chiếu, tệp trò chơi Scratch. Máy tìm kiếm Google có thể giúp em tìm kiếm thông tin về nội dung bài học và trao đổi, chia sẻ với bạn bè. Các ứng dụng Zalo, Viber, Messenger Kids giúp em có thể hợp tác với bạn bè để trao đổi, chia sẻ thông tin và thực hiện các nhiệm vụ chung như hoàn thành các sản phẩm số của nhóm (văn bản, bài trình chiếu, ...).
<p>Hoạt động : HS tự chốt kiến thức theo nội dung ghi nhớ.</p>	

ĐIỀU CHỈNH SAU BÀI DẠY:

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Tiết 2: Khám phá (mục 3), Luyện tập, Vận dụng

A. HOẠT ĐỘNG KHỞI ĐỘNG (5 phút)

* *Mục tiêu:* Tạo không khí hứng thú cho HS để bắt đầu tiết học.

* *Phương pháp, kĩ thuật:* Trò chơi.

* *Nội dung hoạt động và sản phẩm:*

Nội dung hoạt động	Sản phẩm
<p>HS tham gia trò chơi, trả lời câu hỏi trắc nghiệm (Phần mềm Kahoot/Quizizz).</p> <p>(Nội dung câu hỏi trong file đính kèm – CÂU HỎI TRÒ CHƠI KHỞI ĐỘNG (tiết 2))</p>	<p>HS trả lời được: 1 – B; 2 – A; 3 – D.</p>



B. HOẠT ĐỘNG KHÁM PHÁ (10 phút)

3. Máy tính là công cụ giúp em giải trí

* *Mục tiêu:* Nêu được ví dụ máy tính giúp giải trí.

* *Phương pháp, kĩ thuật:* Hoạt động nhóm đôi, vấn đáp.

* *Nội dung hoạt động và sản phẩm:*

Nội dung hoạt động	Sản phẩm
<p>Hoạt động : HS đọc kênh chữ, quan sát Hình 5 trong SGK, trả lời các câu hỏi gợi ý của GV.</p> <p>Câu hỏi gợi ý: Trên máy tính có những hoạt động giải trí nào?</p>	HS nêu được một số hoạt động giải trí trên máy tính như: chơi trò chơi; xem phim, nghe nhạc; đọc truyện, sách, báo; cập nhật tin tức; kết nối với bạn bè cùng sở thích trên Internet để giao lưu, chia sẻ.
<p>Hoạt động : HS làm việc nhóm đôi, đọc yêu cầu làm, lần lượt từng người trong nhóm thực hiện nhiệm vụ của hoạt động.</p>	
<p>Hoạt động : HS tự chốt kiến thức theo nội dung ghi nhớ.</p>	

C. HOẠT ĐỘNG LUYỆN TẬP (15 phút)

* *Mục tiêu:* Củng cố, giúp học sinh khắc sâu kiến thức.

* *Phương pháp, kĩ thuật:* Hoạt động nhóm đôi, vấn đáp.

* *Nội dung hoạt động và sản phẩm:*

Nội dung hoạt động	Sản phẩm
<p>Bài tập 1. HS làm việc nhóm, thảo luận, ghi kết quả thảo luận vào PHIẾU HỌC TẬP 3, đại diện nhóm phát biểu.</p> <p>Bài tập 2. HS làm việc nhóm, thảo luận, ghi kết quả thảo luận vào PHIẾU HỌC TẬP 4, đại diện nhóm phát biểu.</p> <p>Câu hỏi gợi ý:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Để tạo ra một sản phẩm số của nhóm về đề tài lịch sử (văn hóa, nghệ thuật, ...). Em sẽ thực hiện như thế nào? – Các nhóm trình bày, nhận xét, bổ sung lẫn nhau. – GV nghe và nhận xét, điều chỉnh, bổ sung. 	<ul style="list-style-type: none"> – Kết quả thảo luận ghi vào PHIẾU HỌC TẬP 3 và PHIẾU HỌC TẬP 4 . – HS nêu được ví dụ minh họa cho thấy máy tính có thể giúp: giải trí, học tập, tìm, trao đổi thông tin, hợp tác với bạn bè và tạo ra sản phẩm số. – HS nêu được máy tính có thể giúp làm nhiều việc; khi biết sử dụng thành thạo, máy tính sẽ giúp thực hiện công việc một cách hiệu quả. <p>Ví dụ: Tìm thông tin trên Internet (máy tìm kiếm Google); Tạo ra sản phẩm số (văn bản, bài trình chiếu, ...); trao đổi, chia sẻ với bạn (Zalo, Messenger Kids) thống nhất ý kiến và hoàn thiện bài.</p>



D. HOẠT ĐỘNG VẬN DỤNG (5 phút)

* *Mục tiêu:* Thể hiện được mong muốn biết sử dụng máy tính thành thạo để làm được nhiều việc hơn.

* *Phương pháp, kĩ thuật:* Hoạt động nhóm, thảo luận, vấn đáp.

* *Nội dung hoạt động và sản phẩm:*

Nội dung hoạt động	Sản phẩm
<ul style="list-style-type: none"> – HS làm việc nhóm, thảo luận, kể những việc bản thân có thể làm được nhờ máy tính. – HS nêu trước lớp một việc bản thân chưa làm được nhưng bạn đã làm được. – HS khác nhận xét, nêu ý kiến riêng. – GV gợi ý, đặt câu hỏi để HS trả lời, thể hiện mong muốn làm được như bạn. 	<ul style="list-style-type: none"> – HS nêu được những việc đã làm nhờ máy tính. – HS nêu được những việc bản thân chưa làm được nhưng bạn đã làm được. – Kết quả trao đổi theo gợi ý của GV.

ĐIỀU CHÍNH SAU BÀI DẠY:

.....

.....

.....

.....

.....

.....



PHIẾU HỌC TẬP 1

Công dụng của các phần mềm, trang web:.....

RapidTyping:

Basic Mouse Skills:.....

Solar System:.....

Trang youtubekids.com:

PHIẾU HỌC TẬP 2

Tên phần mềm	Sản phẩm số được tạo bởi phần mềm
MS.Word	tệp văn bản

Dịch vụ giúp tìm kiếm thông tin trên Internet

Các dịch vụ giúp chia sẻ, trao đổi thông tin:

Ví dụ về việc hợp tác với bạn để hoàn thành nhiệm vụ chung:

CÂU HỎI TRÒ CHƠI KHỞI ĐỘNG (tiết 2)

1. Phần mềm nào dưới đây giúp em tạo tệp trình chiếu?

- | | |
|-----------------|--------------------|
| A. MS. Word. | B. MS.Power Point. |
| C. RapidTyping. | D. Solar System. |

2. Trong các trang web dưới đây, trang web nào phù hợp nhất với em để giúp em tìm hiểu về lịch sử, văn hoá, nghệ thuật?

- | | |
|------------------------|-------------------------|
| A. Youtubekids.com. | B. youtube.com. |
| C. thuvienphapluat.vn. | D. nghiencuulichsu.com. |

3. Ứng dụng nào dưới đây giúp em trao đổi thông tin với bạn bè để thực hiện nhiệm vụ chung?

- | | |
|--------------------|-------------------|
| A. Zalo. | B. Viber. |
| C. Messenger Kids. | D. Cả 3 ứng dụng. |



PHIẾU HỌC TẬP 3

Máy tính có thể giúp em làm những việc gì?

Những việc máy tính có thể giúp em	Ví dụ
Giải trí	Xem phim, nghe nhạc

PHIẾU HỌC TẬP 4

Để tạo ra một sản phẩm số của nhóm về đề tài lịch sử (hoặc văn hoá, nghệ thuật), em sẽ thực hiện như thế nào với các phần mềm mà em đã biết?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

CHỦ ĐỀ B. MẠNG MÁY TÍNH VÀ INTERNET



BÀI 2. TÌM THÔNG TIN TRÊN WEBSITE

Thời gian thực hiện: 2 tiết

1. Yêu cầu cần đạt

- Tìm được trên website cho trước những thông tin phù hợp và có ích cho nhiệm vụ đặt ra.
- Hợp tác, chia sẻ được thông tin với các bạn trong nhóm để hoàn thành công việc được giao.

Từ đó góp phần hình thành các năng lực và phẩm chất chung.

2. Đồ dùng dạy học

- Giáo viên: SGK, máy tính kết nối Internet, máy chiếu.
- Học sinh: SGK, vở, bút,

3. Các hoạt động dạy học chủ yếu

Tiết 1: Khởi động, Khám phá, Luyện tập

A. HOẠT ĐỘNG KHỞI ĐỘNG (5 phút)

* *Mục tiêu:* Đặt HS vào tình huống có vấn đề tạo hứng thú cho bài học.

* *Phương pháp, kĩ thuật:* Trao đổi thảo luận, vấn đáp.

* *Nội dung hoạt động và sản phẩm:*

Nội dung hoạt động	Sản phẩm
<p>– HS đọc yêu cầu, quan sát <i>Hình 1 trong SGK</i> để nêu cách tìm đọc truyện cổ tích Việt Nam trên website truyencotich.vn.</p> <p>– <i>Hình 1 trong SGK</i> là phần đầu của trang web trên website truyencotich.vn. Trên website này có rất nhiều truyện cổ tích. Phần trong khung chữ nhận nét đứt là danh mục phân loại truyện.</p> <p>Câu hỏi gợi ý:</p> <p>– Giả sử muốn đọc truyện cổ tích Việt Nam, ta cần nhấp chuột vào mục nào (hay truy cập mục nào)?</p> <p>Lưu ý:</p> <p>– SGK sử dụng website truyencotich.vn làm tư liệu minh họa trong bài học. Khi cần thiết, GV có thể sử dụng website khác (với danh mục phân loại hợp lý, dễ hiểu và nội dung trên website phù hợp lứa tuổi).</p>	<p>– HS nêu được: Để tìm đọc truyện cổ tích Việt Nam thì truy cập vào mục Cổ tích Việt Nam.</p> <p>– HS tích cực phát biểu, hứng thú với bài học.</p>



B. HOẠT ĐỘNG KHÁM PHÁ (20 phút)

1. Tìm thông tin theo danh mục trên website

* Mục tiêu:

- Nêu được thông tin trên website thường được phân loại, sắp xếp để dễ tìm.
 - Nêu được cách tìm truyện trên website truyencotich.vn theo danh mục phân loại.
- * Phương pháp, kĩ thuật: HS làm việc cá nhân và trao đổi thảo luận nhóm đôi, vấn đáp.

* Nội dung hoạt động và sản phẩm:

Nội dung hoạt động	Sản phẩm
<p>Hoạt động : HS đọc kênh chữ, quan sát <i>Hình 2, Hình 3 trong SGK</i>, trả lời câu hỏi của GV về mục đích của việc phân loại, sắp xếp thông tin trên website:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Danh mục trên website truyencotich.vn gồm những mục nào? – Việc phân loại, sắp xếp thành danh mục các thể loại truyện và đặt cố định ở đầu trang web nhằm mục đích gì? – GV yêu cầu HS nêu và thực hành minh họa các bước tìm, mở một truyện cổ tích Việt Nam, các truyện chọn lọc, truyện mới đăng. 	<ul style="list-style-type: none"> – HS xác định được vị trí danh mục phân loại, nêu được tên các mục trong danh mục phân loại trên website truyencotich.vn như: Cổ tích Việt Nam, Cổ tích Thế Giới, Truyện Dân Gian, Truyện Ngụ Ngôn, – HS nêu được cách tìm một thể loại truyện, truyện chọn lọc, truyện mới đăng dựa trên danh mục phân loại trên website.
<p>Hoạt động : HS đọc yêu cầu trong SGK, kể tên các mục trong danh mục phân loại, nêu cách tìm các truyện cổ tích thế giới, truyện mới đăng trên website truyencotich.vn hoàn thành mục 1 trong PHIẾU HỌC TẬP.</p> <ul style="list-style-type: none"> – GV gọi HS lên bảng, quan sát trang web trên màn chiếu, chỉ và đọc tên các mục trong danh mục phân loại, bao gồm các mục "Trang chủ" và "Quà tặng cuộc sống". – GV hướng dẫn thêm: Ngoài các truyện cổ tích được phân loại theo thể loại truyện, các thông tin khác trên website truyencotich.vn, được phân loại và có thể tìm thấy trong các mục "Trang chủ", "Quà tặng cuộc sống". – GV gợi ý, đặt câu hỏi để HS đọc SGK và nêu được: Trang chủ của website thường chứa các thông tin mới, nổi bật, được nhiều người quan tâm. – GV gọi HS lên bảng nêu và thực hành minh họa cách tìm các truyện cổ tích thế giới, truyện mới đăng. 	<ul style="list-style-type: none"> – Dưới sự hướng dẫn, hỗ trợ của GV, HS nêu được: + Thông tin trên website thường được phân loại, sắp xếp để dễ tìm. + Dựa vào danh mục phân loại, cách sắp xếp trên website, em có thể dễ dàng tìm được thông tin mong muốn. – HS hoàn thành mục 1 trong PHIẾU HỌC TẬP. a) Cổ tích Việt Nam, cổ tích thế giới, truyện dân gian, truyện ngụ ngôn. b) Truyện cổ tích thế giới: Nháy chuột vào mục Cổ tích thế giới. – Truyện mới đăng: Truy cập vào địa chỉ truyencotich.vn, truyện mới đăng sẽ hiển thị ở trang chủ.



Hoạt động



: HS tự chốt kiến thức theo nội dung ghi nhớ.

2. Tìm thông tin trên website bằng công cụ tìm kiếm

* **Mục tiêu:** HS nêu được cách tìm thông tin truyện trên website truyencotich.vn bằng công cụ tìm kiếm.

* **Phương pháp, kĩ thuật:** Hoạt động nhóm, trao đổi, thảo luận, vấn đáp.

* **Nội dung hoạt động và sản phẩm:**

Nội dung hoạt động	Sản phẩm
<p>Hoạt động : HS đọc kênh chữ, quan sát <i>Hình 4 trong SGK</i> để: nêu công dụng của công cụ tìm kiếm trên website; nêu và thực hành minh họa các bước tìm truyện Tấm Cám bằng công cụ tìm kiếm trên website truyencotich.vn.</p> <p>Câu hỏi gợi ý:</p> <ul style="list-style-type: none"> + Công cụ tìm kiếm trên website dùng để làm gì? + Trong trường hợp nào ta nên sử dụng công cụ tìm kiếm để tìm thông tin? - GV gọi HS lên bảng vừa nêu vừa thực hành minh họa các bước tìm truyện Tấm Cám trên website truyencotich.vn bằng công cụ tìm kiếm. <p>Lưu ý: Sử dụng công cụ tìm kiếm là hợp lý khi đã biết tên truyện cần tìm. Công cụ tìm kiếm sẽ đặc biệt hữu ích khi biết tên truyện mà chưa biết thể loại của truyện (chưa biết truyện thuộc mục nào trong danh mục phân loại). GV có thể nêu tên một số truyện mà HS chưa biết thể loại truyện, yêu cầu HS tìm kiếm, từ đó giúp HS nhận thấy tình huống cần dùng máy tìm kiếm.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - HS nêu được công dụng của công cụ tìm kiếm là để hỗ trợ người dùng tìm thông tin trên website đó. - HS nêu được các bước để tìm truyện Tấm Cám như sau: <ul style="list-style-type: none"> ❶ Gõ từ khoá vào ô tìm kiếm: Tấm Cám. ❷ Nháy chuột vào nút Tìm kiếm (hoặc gõ phím Enter).
<p>Hoạt động : HS đọc yêu cầu trong SGK để hoàn thành mục 2 trong PHIẾU HỌC TẬP và thực hành minh họa các bước tìm truyện Cây khế, Sự tích hoa Antigon.</p> <ul style="list-style-type: none"> - GV mời đại diện HS trình bày kết quả và thực hành minh họa. 	<ul style="list-style-type: none"> - HS nêu được các bước tìm thông tin trên website bằng công cụ tìm kiếm và hoàn thành mục 2 trong PHIẾU HỌC TẬP. - Sự tích cây khế: gõ từ khoá "Sự tích cây khế" vào ô tìm kiếm. Nháy chuột vào nút Tìm kiếm (hoặc gõ phím Enter).



<ul style="list-style-type: none"> – Để HS thấy rõ tình huống nên sử dụng công cụ tìm kiếm và tình huống nên dựa vào danh mục phân loại, GV có thể yêu cầu HS tìm theo tên truyện cụ thể (ví dụ, tìm truyện Lão hà tiện) và tìm các truyện thuộc một thể loại cụ thể (ví dụ, tìm các truyện cười). 	<ul style="list-style-type: none"> – Sự tích hoa Antigon: gõ từ khoá “Sự tích hoa Antigon” vào ô tìm kiếm. Nháy chuột vào nút Tìm kiếm (hoặc gõ phím Enter).
---	---

Hoạt động : HS tự chốt kiến thức theo nội dung ghi nhớ.

C. HOẠT ĐỘNG LUYỆN TẬP (10 phút)

* *Mục tiêu:* Giúp HS củng cố, nắm vững lại kiến thức của bài.

* *Phương pháp, kĩ thuật:* Hoạt động nhóm đôi, vấn đáp.

* *Nội dung hoạt động và sản phẩm:*

Nội dung hoạt động	Sản phẩm
<ul style="list-style-type: none"> – HS làm việc nhóm đôi, trao đổi để đưa ra phương án đúng cho yêu cầu của phần Luyện tập bằng cách hoàn thành mục 3 của PHIẾU HỌC TẬP. – GV gọi một vài nhóm trả lời, các nhóm khác nhận xét. 	<p>Bài tập 1. HS làm việc nhóm đôi, phát biểu, trao đổi trước lớp, nêu được:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Thông tin trên website thường được phân loại, sắp xếp thành danh mục để dễ tìm. Ví dụ, trên website truyencotich.vn, dựa vào danh mục phân loại ta có thể tìm các truyện cổ tích Việt Nam, truyện dân gian, – Các website cung cấp công cụ tìm kiếm để tìm thông tin trên website đó. Ví dụ, khi biết tên truyện ta có thể sử dụng công cụ tìm kiếm để tìm. <p>Bài tập 2. HS phát biểu, nêu cách tìm và thực hành minh họa theo yêu cầu của GV. Cụ thể, HS nêu và thực hành minh họa được:</p> <ol style="list-style-type: none"> a) Cách tìm các truyện dân gian bằng cách truy cập vào mục Truyền dân gian trong danh mục phân loại. b) Các bước tìm truyện Gió Bắc và Mặt Trời bằng công cụ tìm kiếm. c) Cách tìm các truyện chọn lọc bằng cách truy cập vào mục Trang chủ trong danh mục phân loại.

ĐIỀU CHỈNH SAU BÀI DẠY:

.....

.....

.....

.....



Tiết 2: Thực hành, Vận dụng

A. HOẠT ĐỘNG KHỞI ĐỘNG (5 phút)

* *Mục tiêu:* Tạo không khí hứng thú cho bài học.

* *Phương pháp, kĩ thuật:* Trò chơi.

* *Nội dung hoạt động và sản phẩm:*

Nội dung hoạt động	Sản phẩm
HS tham gia trò chơi, trả lời câu hỏi trắc nghiệm. (Phần mềm Kahoot/Quizizz) (Nội dung câu hỏi trong file đính kèm – CÂU HỎI TRÒ CHƠI KHỞI ĐỘNG (tiết 2)).	HS trả lời được: 1 – D; 2 – D; 3 – B.

B. HOẠT ĐỘNG THỰC HÀNH (20 phút)

* *Mục tiêu:*

- Tìm được trên website cho trước những thông tin phù hợp và có ích cho nhiệm vụ đặt ra.
- Hợp tác, chia sẻ được thông tin với các bạn trong nhóm để hoàn thành công việc được giao.

* *Phương pháp, kĩ thuật:* Thực hành, giải quyết vấn đề.

* *Nội dung hoạt động và sản phẩm:*

Nội dung hoạt động	Sản phẩm
<ul style="list-style-type: none"> – Đối với Nhiệm vụ 1, GV tổ chức cho HS làm việc nhóm, mỗi nhóm khoảng bốn HS. Mỗi nhóm sử dụng hai máy tính. GV hướng dẫn HS phân công nhiệm vụ cho các thành viên trong nhóm: <ul style="list-style-type: none"> + Một HS kẻ bảng (theo mẫu ở <i>Bảng 1 trong SGK</i>) trên giấy khổ lớn. + Hai HS sử dụng máy tính tìm thông tin trên website; Trong đó, mỗi HS phụ trách một số mục trong danh mục phân loại truyện (gồm Cổ tích Việt Nam, Cổ tích thế giới, Truyện dân gian, Truyện cười); Đối với mỗi mục được giao phụ trách, mỗi HS tìm và ghi vào vở (hoặc ghi vào tờ giấy) tên mục phân loại và ít nhất ba tên truyện trong mục đó; Chuyển kết quả cho bạn để ghi vào bảng của nhóm. + Một HS nhận kết quả tìm kiếm và điền vào bảng trên khổ giấy lớn. – Các nhóm trưng bày sản phẩm, nhận xét sản phẩm cho nhau (hoàn thành sớm nhất, đủ bốn thể loại truyện, liệt kê được ít nhất ba tên truyện của mỗi thể loại, các thể loại truyện được sắp xếp theo đúng thứ tự trong danh mục phân loại, ...). 	<p>Nhiệm vụ 1. HS trong nhóm hợp tác, phối hợp triển khai nhiệm vụ theo phân công, chia sẻ, trao đổi thông tin với nhau để hoàn thành sản phẩm của nhóm. HS thực hiện tìm thông tin dựa trên danh mục phân loại trên website. Sản phẩm của nhóm là bảng với cấu trúc như <i>Bảng 1 trong SGK</i>, trong đó có bốn thể loại truyện (Cổ tích Việt Nam, Cổ tích thế giới, Truyện dân gian, Truyện cười) và liệt kê được ít nhất ba tên truyện phù hợp với mỗi thể loại truyện.</p>



– Đối với Nhiệm vụ 2, GV tổ chức HS làm việc nhóm đôi, thực hiện yêu cầu trong SGK.

Nhiệm vụ 2. HS làm việc nhóm đôi, sử dụng được công cụ tìm kiếm trên website để tìm thông tin theo yêu cầu của bạn.

C. HOẠT ĐỘNG VẬN DỤNG (10 phút)

* *Mục tiêu:* HS áp dụng được các kiến thức đã học.

* *Phương pháp, kĩ thuật:* Giải quyết vấn đề, vấn đáp, thực hành.

* *Nội dung hoạt động và sản phẩm:*

Nội dung hoạt động	Sản phẩm
Tương tự như nhiệm vụ 1 ở phần Thực hành, GV tổ chức để HS làm việc nhóm, hướng dẫn HS phân công nhiệm vụ cho mỗi thành viên trong nhóm. Các HS trong nhóm hợp tác, chia sẻ thông tin với nhau để hoàn thành nhiệm vụ.	<ul style="list-style-type: none"> – Đối với ý a), dựa vào danh mục phân loại trên Website, nhóm HS tìm thông tin để hoàn thành sơ đồ (tương tự <i>Hình 5 trong SGK</i>). – Đối với ý b), nhóm HS sử dụng được công cụ tìm kiếm trên website để tìm, đọc các bài viết về bà mẹ Việt Nam anh hùng (sử dụng từ khoá “bà mẹ Việt Nam anh hùng”). Nhóm HS phân công các thành viên tìm hiểu về hai bà mẹ Việt Nam anh hùng do nhóm lựa chọn. Các HS trong nhóm hợp tác, chia sẻ thông tin cho nhau, tổng hợp những điều biết thêm được về các bà mẹ Việt Nam anh hùng và chia sẻ với nhóm khác.

ĐIỀU CHỈNH SAU BÀI DẠY:

.....

.....

.....

.....

.....

.....



PHIẾU HỌC TẬP

1. Tìm thông tin theo danh mục trên website

a) Kể tên các mục trong danh mục phân loại trên website truyencotich.vn

.....

b) Hãy nêu cách tìm:

– Truyện cổ tích thế giới:

.....

– Truyện mới đăng:

.....

2. Tìm thông tin trên website bằng công cụ tìm kiếm

Hãy nêu các bước tìm các truyện trên website truyencotich.vn sau:

– Sự tích cây khế:

.....

– Sự tích hoa Antigon:

.....

3. Luyện tập

a) Tại sao thông tin trên website thường được phân loại, sắp xếp thành danh mục?

.....

b) Các website cung cấp công cụ tìm kiếm thông tin để làm gì?

.....

c) Hãy nêu các bước tìm các truyện trên website truyencotich.vn sau:

– Các truyện dân gian:

.....

– Truyện Gió Bắc và Mặt Trời:

.....

– Truyện chọn lọc:

.....

CÂU HỎI TRÒ CHƠI KHỞI ĐỘNG (tiết 2)

1. Hãy cho biết em sẽ tìm đọc truyện cổ tích Việt Nam trên website nào sau đây?

A. nghiencuulichsu.com. B. youtube.com.

C. thuvienphapluat.vn. D. truyencotich.vn.

2. Những danh mục phân loại được đặt cố định ở đầu trang web truyencotich.vn là:

A. Cổ tích Việt Nam. B. Truyện dân gian.

C. Truyện ngụ ngôn. D. Tất cả đều đúng.

3. Thú tự nào sau đây đúng để thực hiện các bước tìm truyện Sự tích cây khế trên website truyencotich.vn?

A. ❶ Nháy chuột vào tìm kiếm; ❷ Gõ từ khoá “Sự tích cây khế” vào ô tìm kiếm.

B. ❶ Gõ từ khoá “Sự tích cây khế” vào ô tìm kiếm; ❷ Nháy chuột vào tìm kiếm.

C. ❶ Gõ từ khoá “Sự tích hoa Antigon” vào ô tìm kiếm; ❷ Nháy chuột vào tìm kiếm.

D. Ý kiến khác.

CHỦ ĐỀ C. TỔ CHỨC LƯU TRỮ, TÌM KIẾM VÀ TRAO ĐỔI THÔNG TIN



BÀI 3. THÔNG TIN TRONG GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ

Thời gian thực hiện: 2 tiết

1. Yêu cầu cần đạt

- Giải thích được sự cần thiết, tầm quan trọng của việc thu thập và tìm kiếm thông tin trong giải quyết vấn đề.
 - Tìm và chọn được thông tin phù hợp với vấn đề cần giải quyết.
 - Thể hiện được sự hợp tác với người khác để giải quyết vấn đề cụ thể
- Từ đó góp phần hình thành các năng lực và phẩm chất chung.

2. Đồ dùng dạy học

- Giáo viên: SGK, máy tính kết nối Internet, máy chiếu.
- Học sinh: SGK, vở, bút,

3. Các hoạt động dạy học chủ yếu

Tiết 1: Khởi động, Khám phá, Luyện tập

A. HOẠT ĐỘNG KHỞI ĐỘNG (10 phút)

* Mục tiêu: Đặt HS vào tình huống có vấn đề tạo hứng thú cho bài học.

* Phương pháp, kĩ thuật: Trao đổi thảo luận, vấn đáp.

* Nội dung hoạt động và sản phẩm:

Nội dung hoạt động	Sản phẩm
<p>HS đọc kênh chữ, quan sát <i>Hình 1 trong SGK</i>, trả lời câu hỏi phần Khởi động và câu hỏi gợi ý của GV để tìm hiểu tình huống có vấn đề của bạn An.</p> <p>Câu hỏi gợi ý:</p> <ul style="list-style-type: none">– Bạn An được giao nhiệm vụ gì?– Bạn An gặp khó khăn gì khi thực hiện nhiệm vụ?– Để hoàn thành nhiệm vụ được giao, bạn An cần làm gì?	<p>HS nêu được:</p> <ul style="list-style-type: none">– Bạn An được giao nhiệm vụ làm bài trình chiếu giới thiệu về châu Nam Cực.– Bạn An chưa có thông tin về châu Nam Cực.– HS có thể nêu được (bằng cách diễn đạt của HS) hoặc không nêu được: Để hoàn thành nhiệm vụ được giao, bạn An cần phải thu thập và tìm kiếm thông tin về châu Nam Cực.



B. HOẠT ĐỘNG KHÁM PHÁ (20 phút)

1. Thu thập, tìm thông tin trong giải quyết vấn đề

* **Mục tiêu:** Giải thích được sự cần thiết, tầm quan trọng của việc thu thập và tìm thông tin trong giải quyết vấn đề.

* **Phương pháp, kĩ thuật:** HS làm việc cá nhân và trao đổi thảo luận nhóm đôi, vấn đáp.

* **Nội dung hoạt động và sản phẩm:**

Nội dung hoạt động	Sản phẩm
<p>Hoạt động : HS đọc kênh chữ, quan sát kênh hình, trả lời câu hỏi gợi ý của GV về công việc bạn An cần làm để giải quyết vấn đề đặt ra, tầm quan trọng của thu thập, tìm thông tin trong giải quyết vấn đề.</p> <p>Câu hỏi gợi ý:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Vấn đề mà An cần giải quyết là gì? – An cần làm gì để giải quyết vấn đề này? – Nếu không thu thập, tìm thông tin thì bạn An có thể hoàn thành nhiệm vụ được không? Tại sao? – Tại sao nói việc thu thập, tìm thông tin là cần thiết và quan trọng để giải quyết vấn đề? 	<p>HS nêu được:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Nhiệm vụ làm bài trình chiếu về châu Nam Cực là vấn đề bạn An cần giải quyết. – Để giải quyết được vấn đề này, bạn An cần thu thập, tìm thông tin về châu Nam Cực. – Nếu không thực hiện thu thập, tìm thông tin thì bạn An không thể hoàn thành được nhiệm vụ. Bởi vì, bạn An sẽ không có thông tin để quyết định hình ảnh, nội dung nào được đưa vào bài trình chiếu. – Việc thu thập, tìm thông tin là rất cần thiết và quan trọng trong giải quyết vấn đề vì nếu không thực hiện thu thập, tìm thông tin thì sẽ không giải quyết được vấn đề.
<p>Hoạt động : HS trao đổi nhóm đôi, phát biểu, thảo luận để hoàn thành bài tập trong SGK. GV có thể đặt các câu hỏi gợi ý sau:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Khi giải quyết vấn đề ta cần làm gì? – Để ra quyết định ta cần có gì? – Muốn có thông tin ta cần làm gì? – Khi khám bệnh, vấn đề bác sĩ cần giải quyết là gì? – Những thông tin từ bệnh nhân có cần thiết với bác sĩ không? Tại sao? – Để có những thông tin đó, bác sĩ thường làm gì? 	<ul style="list-style-type: none"> – Đối với , với sự hỗ trợ của GV, HS sắp xếp được thứ tự là: B, C, A. – Đối với , với sự hỗ trợ của GV, HS nêu được vấn đề bác sĩ cần giải quyết là khám, chữa bệnh cho bệnh nhân; những thông tin từ bệnh nhân là cần thiết với bác sĩ vì chúng giúp bác sĩ xác định được đúng bệnh, quyết định cách chữa bệnh hiệu quả; để có các thông tin thì bác sĩ phải thu thập, ví dụ, thu thập bằng cách hỏi bệnh nhân như: thói quen ăn, uống, sinh hoạt, thuốc đang sử dụng, những bệnh đã từng mắc phải,
<p>Hoạt động : HS tự chốt kiến thức theo nội dung ghi nhớ.</p>	

2. Tìm, lựa chọn thông tin phù hợp

* **Mục tiêu:**

– Biết cách tìm và chọn được thông tin phù hợp với vấn đề cần giải quyết.



– Xác định được thông tin phù hợp với vấn đề cần giải quyết cụ thể.

* *Phương pháp, kĩ thuật:* Hoạt động nhóm, trao đổi, thảo luận, vấn đáp.

* *Nội dung hoạt động và sản phẩm:*

Nội dung hoạt động	Sản phẩm
<p>Hoạt động : HS đọc nội dung trong SGK, trả lời câu hỏi gợi ý của GV về cách tìm và lựa chọn thông tin phù hợp với vấn đề cần giải quyết.</p> <p>Câu hỏi gợi ý:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Tại sao em cần xác định rõ vấn đề cần giải quyết trước khi thực hiện tìm thông tin? – Em có thể lựa chọn thông tin phù hợp với vấn đề cần giải quyết dựa trên những tiêu chí nào? 	<ul style="list-style-type: none"> – HS nêu được vai trò của việc xác định rõ vấn đề cần giải quyết trước khi thực hiện tìm thông tin. – HS nêu được các tiêu chí cần xem xét để lựa chọn thông tin phù hợp.
<p>Hoạt động : HS trao đổi nhóm đôi, xác định, nêu lí do một thông tin được xác định là phù hợp hoặc không phù hợp.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Đối với , GV gợi ý HS xác định câu hỏi đặt ra trong tình huống này (Thời tiết ngày mai tại nơi em đang sinh sống như thế nào?); sau đó xem xét địa điểm và thời gian trong mỗi phương án để xác định thông tin là phù hợp hoặc không phù hợp. – Đối với , GV gợi ý HS xem xét độ tin cậy của người cung cấp thông tin và nguồn thông tin. 	<p>HS nêu được:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Trước khi thực hiện tìm thông tin, ta cần xác định rõ vấn đề vì: điều này giúp ta tập trung tìm thông tin liên quan trực tiếp đến vấn đề, xác định được từ khoá phù hợp khi tìm thông tin trên Internet. – Tùy thuộc vào vấn đề cần giải quyết, thông tin phù hợp có thể là thông tin giúp trả lời câu hỏi đặt ra, thông tin liên quan nhất, thông tin đảm bảo được tính mới, chính xác, đầy đủ, tin cậy, – Đối với , phương án A là phù hợp vì đó là thông tin giúp trả lời câu hỏi đặt ra (thời tiết ngày mai tại địa phương em đang sinh sống); Phương án B, C không phù hợp vì không giúp trả lời câu hỏi đặt ra (thời tiết ngày hôm qua, thời tiết tại địa phương khác). – Đối với , phương án A là phù hợp nhất vì đó là thông tin tin cậy (lời khuyên của bác sĩ về lĩnh vực y tế); Phương án B, C không phù hợp vì thông tin không đảm bảo tin cậy (người đưa ra lời khuyên không phải là người có chuyên môn y tế; kinh nghiệm chữa bệnh, bài thuốc dân gian mang xã hội là thông tin chưa được kiểm duyệt).
<p>Hoạt động : HS tự chốt kiến thức theo nội dung ghi nhớ.</p>	



C. HOẠT ĐỘNG LUYỆN TẬP (5 phút)

- * *Mục tiêu:* Giúp HS củng cố, nắm vững lại kiến thức của bài.
- * *Phương pháp, kĩ thuật:* Hoạt động nhóm đôi hoặc cá nhân, vấn đáp.
- * *Nội dung hoạt động và sản phẩm:*

Nội dung hoạt động	Sản phẩm
<ul style="list-style-type: none"> - HS làm việc nhóm hoặc cá nhân, trao đổi, phát biểu trước lớp để hoàn thành các bài tập. - GV gọi một vài nhóm trả lời, các nhóm khác nhận xét. 	<p>Bài tập 1. HS trình bày được sự cần thiết và tầm quan trọng của thu thập, tìm thông tin trong giải quyết vấn đề như ở của mục 1 phần Khám phá.</p> <p>Bài tập 2. HS có thể nêu ví dụ minh họa đã có trong mục 1 phần Khám phá (làm bài trình chiếu về châu Nam Cực, bác sĩ khám bệnh), GV khuyến khích, hỗ trợ HS nêu thêm ví dụ ngoài SGK, qua đó cho thấy phải thực hiện việc thu thập, tìm thông tin và nếu không thực hiện thu thập, tìm thông tin thì không giải quyết được vấn đề.</p>

ĐIỀU CHỈNH SAU BÀI DẠY:

.....
.....
.....
.....
.....
.....

Tiết 2: Thực hành, Vận dụng

A. HOẠT ĐỘNG KHỞI ĐỘNG (5 phút)

- * *Mục tiêu:* Tạo không khí hứng thú cho bài học.
- * *Phương pháp, kĩ thuật:* Trò chơi Nếu...thì.
- * *Nội dung hoạt động và sản phẩm:*

Nội dung hoạt động	Sản phẩm
<p>GV chia lớp ra làm hai đội:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Một đội nêu các giả thiết bắt đầu bằng “Nếu...” liên quan đến nội dung thông tin và giải quyết vấn đề đã học ở bài trước. Một đội suy nghĩ và đưa ra câu trả lời “thì...” dựa trên thông tin đã có. <p>Ví dụ:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tình huống 1: “Nếu bạn nhận được một email lạ không rõ nguồn gốc, thì bạn nên làm gì?” 	<ul style="list-style-type: none"> - Học sinh cần suy nghĩ và đưa ra câu trả lời dựa trên thông tin và kiến thức của mình. - Học sinh có thể tham gia thảo luận và đưa ra các câu trả lời khác nhau.



- Câu trả lời: "Nếu nhận được email lạ, tôi sẽ không mở tập tin đính kèm và không bấm vào các liên kết. Thay vào đó, tôi sẽ kiểm tra xem email đó đến từ nguồn đáng tin cậy hay không."
- Tình huống 2: "Nếu ngày mai trời nắng thì bạn sẽ làm gì?"
- Câu trả lời: " Nếu ngày mai trời nắng, tôi sẽ đi dã ngoại"
- Tạo thêm tình huống: Hãy tạo thêm các tình huống khác liên quan đến việc sử dụng thông tin và giải quyết vấn đề.

B. HOẠT ĐỘNG THỰC HÀNH (20 phút)

* Mục tiêu:

– Tìm kiếm và chọn được thông tin phù hợp với vấn đề cần giải quyết.

– Thể hiện được sự hợp tác với người khác để giải quyết vấn đề cụ thể.

* Phương pháp, kĩ thuật: Thực hành, giải quyết vấn đề.

* Nội dung hoạt động và sản phẩm:

Nội dung hoạt động	Sản phẩm
<p>GV tổ chức để HS làm việc nhóm, hoàn thành các nhiệm vụ thực hành theo trình tự trong SGK.</p> <p>Lưu ý: Trong danh sách kết quả do máy tìm kiếm trả về, các kết quả ở đầu danh sách thường phù hợp hơn. Ngược lại, các kết quả ở cuối danh sách thường ít phù hợp hơn hoặc không phù hợp.</p>	<p>Đối với bài tập 1.</p> <p>a) Nhóm HS sử dụng máy tìm kiếm để tìm thông tin về châu Nam Cực; trên cơ sở thông tin tìm được, nhóm HS trao đổi, thảo luận để xây dựng cấu trúc nội dung của bài trình chiếu của nhóm; sau đó thống nhất lựa chọn thông tin, hình ảnh có nội dung phù hợp để đưa vào bài trình chiếu.</p> <p>b) Nhóm HS tạo bài trình chiếu theo cấu trúc, tư liệu đã thống nhất, lựa chọn.</p> <p>c) Các nhóm HS trình bày, lấy ý kiến góp ý của nhau để hoàn thiện sản phẩm.</p> <p>Đối với bài tập 2.</p> <p>– Nhóm HS tự xác định từ khoá và sử dụng máy tìm kiếm để tìm thông tin thời tiết ngày mai tại tỉnh, thành phố nơi học sinh đang sinh sống. Sau đó, căn cứ thời gian (ngày) và địa điểm (tên tỉnh, thành phố) để chỉ ra một số kết quả do máy tìm kiếm trả về là phù hợp hoặc không phù hợp.</p>



C. HOẠT ĐỘNG VẬN DỤNG (10 phút)

* *Mục tiêu:* HS áp dụng được các kiến thức đã học.

* *Phương pháp, kĩ thuật:* Giải quyết vấn đề, vấn đáp, thực hành.

* *Nội dung hoạt động và sản phẩm:*

Nội dung hoạt động	Sản phẩm
<p>GV hỗ trợ HS nêu ví dụ về hậu quả xảy ra trong thực tiễn do thiếu thông tin hoặc lựa chọn thông tin không phù hợp bằng cách hoàn thành mẫu sau:</p> <p>Nguyên nhân:.....</p> <p>Hậu quả:.....</p> <p>GV có thể gợi ý:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Bác sĩ thiếu thông tin về bệnh nhân có thể dẫn đến việc đưa ra quyết định điều trị không chính xác hoặc kê đơn thuốc không phù hợp. Từ đó ảnh hưởng đến sức khoẻ con người. – Thiếu thông tin cơn bão đang hoạt động trên biển, ngư dân không có biện pháp phòng, tránh phù hợp, có thể dẫn đến thiệt hại tài sản, nguy hiểm đến tính mạng. – Những kinh nghiệm, bài thuốc dân gian được người dùng chia sẻ trên mạng thường không đảm bảo độ tin cậy. Tự chữa bệnh theo những chia sẻ trên mạng xã hội có thể gây nguy hiểm cho sức khoẻ. – GV tổ chức để HS làm việc nhóm, hướng dẫn HS phân công nhiệm vụ cho mỗi thành viên trong nhóm. Các HS trong nhóm hợp tác, chia sẻ thông tin với nhau để hoàn thành nhiệm vụ. 	HS nêu được ví dụ về hậu quả xảy ra trong thực tiễn do thiếu thông tin hoặc lựa chọn thông tin không phù hợp.

ĐIỀU CHỈNH SAU BÀI DẠY:

.....

.....

.....

.....

.....

.....



BÀI 4. TỔ CHỨC, LƯU TRỮ VÀ TÌM TỆP, THƯ MỤC TRONG MÁY TÍNH

Thời gian thực hiện: 2 tiết

1. Yêu cầu cần đạt

- Tạo được cây thư mục với cấu trúc hợp lí.
- Sử dụng được công cụ tìm kiếm trên máy tính để tìm tệp, thư mục.

Từ đó góp phần hình thành các năng lực và phẩm chất chung.

2. Đồ dùng dạy học

- Giáo viên: SGK, máy tính kết nối Internet, máy chiếu.
- Trong ổ đĩa D: của mỗi máy tính có thư mục Tài liệu chứa các tệp như ở *Hình 2 trong SGK* và thư mục Tài liệu bổ sung chứa các tệp như ở *Hình 5 trong SGK*.
- Học sinh: SGK, vở, bút,

3. Các hoạt động dạy học chủ yếu

Tiết 1: Khởi động, Khám phá, Luyện tập

A. HOẠT ĐỘNG KHỞI ĐỘNG (10 phút)

* *Mục tiêu:* Đặt HS vào tình huống có vấn đề tạo hứng thú cho bài học.

* *Phương pháp, kĩ thuật:* Trao đổi thảo luận, vấn đáp.

* *Nội dung hoạt động và sản phẩm:*

Nội dung hoạt động	Sản phẩm
<p>HS đọc yêu cầu trong SGK, vẽ trên giấy sơ đồ hình cây thư mục lưu trữ tài liệu học tập, giải trí của bản thân trong máy tính; giải thích với bạn ngồi bên cạnh lí do tạo cây thư mục có cấu trúc như vậy.</p> <ul style="list-style-type: none"> - GV gợi ý HS vẽ trên giấy cây thư mục (chỉ cần vẽ, ghi tên các thư mục, chưa cần ghi tên tệp) mà HS đã có sẵn trên máy tính hoặc sẽ tạo trên máy tính để lưu trữ các tệp tài liệu học tập (Toán, Tiếng Việt, Tin học, ...) và các tệp tài liệu giải trí (truyện cổ tích, phim hoạt hình). - GV tổ chức để HS làm việc cá nhân vẽ cây thư mục; trình bày, lí giải cấu trúc cây thư mục đã vẽ với bạn. - Sau đó, GV mời một số HS giới thiệu và trao đổi trước lớp về tính hợp lí của cấu trúc cây thư mục HS đã xuất; các HS khác phát biểu, trao đổi, nêu ý kiến nhận xét cá nhân về tính hợp lí của cấu trúc cây thư mục của bạn. <p>Lưu ý: Chỉ cần HS vẽ được cây thư mục và nêu được ý kiến cá nhân lí giải cấu trúc cây thư mục HS đã vẽ. GV chưa cần nhận xét cây thư mục của HS vẽ là hợp lí hay chưa hợp lí.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - HS vẽ được trên giấy cây thư mục của bản thân HS và trình bày ý kiến cá nhân về lí do cần tạo cây thư mục có cấu trúc như đã vẽ. - HS tích cực phát biểu, hứng thú với bài học.



B. HOẠT ĐỘNG KHÁM PHÁ (20 phút)

1. Tạo cây thư mục có cấu trúc hợp lí

* Mục tiêu:

- Nêu được lợi ích khi tạo cây thư mục có cấu trúc hợp lí.
- Biết được một số điều cần lưu ý để tạo cây thư mục có cấu trúc hợp lí.

* Phương pháp, kĩ thuật: HS làm việc cá nhân và trao đổi thảo luận nhóm đôi, vấn đáp.

* Nội dung hoạt động và sản phẩm:

Nội dung hoạt động	Sản phẩm
<p>Hoạt động : HS đọc kênh chữ, quan sát <i>Hình 1 trong SGK</i>, trả lời câu hỏi của GV về lợi ích khi tạo cây thư mục có cấu trúc hợp lí và một số điều cần lưu ý để tạo cây thư mục có cấu trúc hợp lí.</p> <p>GV có thể đặt các câu hỏi sau:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Khi tổ chức, lưu trữ thông tin trong máy tính, cây thư mục có cấu trúc hợp lí mang lại lợi ích gì? – Để tạo cây thư mục hợp lí ta cần lưu ý những điều gì? 	<ul style="list-style-type: none"> – HS nêu được: + Cây thư mục có cấu trúc hợp lí giúp việc quản lí, tìm thông tin trong máy tính dễ dàng hơn, nhanh hơn. + Mô tả cách phân loại, sắp xếp tài liệu cần quản lí, lưu trữ theo sơ đồ hình cây giúp em có thể xác định cấu trúc cây thư mục hợp lí.
<p>Hoạt động :</p> <ul style="list-style-type: none"> – Đối với : HS làm việc nhóm, đọc yêu cầu, tìm hiểu <i>Hình 2 trong SGK</i> để phân loại, sắp xếp tài liệu, từ đó đề xuất cây thư mục, tên thư mục. + GV tổ chức HS làm việc nhóm; gợi ý HS đọc tên tệp và phân loại, sắp xếp lại các tệp theo nội dung. Cụ thể có thể phân loại tệp thành hai nhóm lớn gồm: Học tập và Giải trí. Sau đó, trong mỗi nhóm lớn tiếp tục phân loại thành nhóm nhỏ hơn. Cụ thể, các tệp trong nhóm Học tập được phân loại thành ba nhóm nhỏ: Toán, Tiếng Việt, Tin học; các tệp trong nhóm Giải trí được phân loại thành hai nhóm nhỏ: Truyện cổ tích và Phim hoạt hình. Từ đó vẽ được cấu trúc cây thư mục hợp lí (<i>Hình 1</i> là một ví dụ). 	<ul style="list-style-type: none"> – HS thực hiện được phân loại, sắp xếp các tệp ở <i>Hình 2 trong SGK</i>, từ đó đề xuất được cấu trúc cây thư mục tương ứng như ở <i>Hình 1</i>. – HS nhận xét được một cây thư mục có cấu trúc hợp lí hoặc không hợp lí và nêu được lí do thuyết phục cho nhận xét của bản thân.



- ✓ Lớp 5
- ✓ Giải trí
 - Phim hoạt hình
 - Truyện cổ tích
- ✓ Học tập
 - Tiếng Việt
 - Tin học
 - Toán

Hình 1. Ví dụ về cây thư mục có cấu trúc hợp lí để quản lí, lưu trữ các tệp ở Hình 2 trong SGK

- Gọi một số nhóm trình bày, trao đổi kết quả trước lớp.
- Đối với : HS làm việc theo nhóm, trao đổi, thảo luận để chỉ ra những điểm hợp lí và chưa hợp lí của cấu trúc cây thư mục đã vẽ ở phần Khởi động.

Lưu ý:

- Tuỳ vào dữ liệu, việc phân loại tệp có thể dựa trên các tiêu chí khác nhau như: nội dung, mục đích, loại tệp, thời gian, người sở hữu, SGK định hướng việc phân loại các tệp ở *Hình 2 trong SGK* dựa trên mục đích (học tập, giải trí) và nội dung của tệp (trong học tập có các môn học; trong giải trí có truyện cổ tích, phim hoạt hình). Do vậy, HS có thể đề xuất cấu trúc cây thư mục khác miễn là đưa ra được tiêu chí phân loại đảm bảo tính thuyết phục.
- GV nhắc HS ghi chép cây thư mục ở Hình 1 vào vở để sử dụng trong tiết thực hành.

Hoạt động : HS tự chốt kiến thức theo nội dung ghi nhớ.

2. Tìm tệp, thư mục trong máy tính

* *Mục tiêu:*

- Nêu được cách tìm tệp, thư mục dựa vào cấu trúc cây thư mục và cách tìm tệp, thư mục bằng công cụ tìm kiếm.

* *Phương pháp, kĩ thuật:* Hoạt động nhóm đôi, trao đổi, thảo luận, vấn đáp.



* Nội dung hoạt động và sản phẩm:

Nội dung hoạt động	Sản phẩm
<p>Hoạt động : HS đọc kênh chữ, quan sát <i>Hình 3 trong SGK</i> để nêu: cách tìm tệp, thư mục dựa vào cấu trúc cây thư mục; cách tìm tệp, thư mục bằng công cụ tìm kiếm.</p> <ul style="list-style-type: none"> – GV yêu cầu HS nêu cách tìm tệp, thư mục dựa vào cấu trúc cây thư mục. – Sử dụng cây thư mục như ở <i>Hình 1</i>, GV yêu cầu HS dựa vào cấu trúc cây thư mục để tìm một số tệp (ví dụ như Bài tập Tiếng Việt 1, Ôn tập Toán học kì I, Truyện cổ tích Cây khế, ...). – GV yêu cầu HS nêu các bước cần thực hiện để tìm tệp, thư mục bằng công cụ tìm kiếm có sẵn trong cửa sổ phần mềm File Explorer. <p>Lưu ý: Nếu có máy tính (đã tạo cây thư mục như ở <i>Hình 1</i>), máy chiếu, GV yêu cầu HS lên bảng thực hành minh họa cách tìm một số tệp, thư mục dựa vào cấu trúc cây thư mục và tìm một số tệp, thư mục bằng công cụ tìm kiếm trong cửa sổ của phần mềm File Explorer.</p>	<ul style="list-style-type: none"> – HS nêu được hai cách tìm tệp, thư mục: dựa vào cấu trúc cây thư mục; sử dụng công cụ tìm kiếm. – HS nêu được các bước sử dụng công cụ tìm kiếm trong cửa sổ phần mềm File Explorer để tìm tệp, thư mục.
<p>Hoạt động : HS đọc yêu cầu trong SGK, phát biểu, thảo luận trước lớp về: các cách tìm tệp, thư mục trong máy tính; sự thay đổi phạm vi tìm kiếm khi chọn (D:) thay vì chọn This PC ; ý nghĩa của việc tô vàng một số từ trong tên tệp trong danh sách kết quả tìm kiếm.</p>	<ul style="list-style-type: none"> – Đối với , HS nêu được hai cách tìm tệp, thư mục: dựa vào cấu trúc cây thư mục; sử dụng công cụ tìm kiếm. – Đối với , HS nêu được ở <i>Hình 3 trong SGK</i>, tại bước thay vì chọn ta chọn This PC thì phạm vi tìm kiếm sẽ thay đổi từ trong ổ đĩa (D:) sang toàn bộ máy tính (tất cả các ổ đĩa). – Đối với , HS nêu được các từ trong tên tệp có nền được tô màu vàng ở <i>Hình 3 trong SGK</i> là các từ khoá đã nhập vào ô tìm kiếm.
<p>Hoạt động : HS tự chốt kiến thức theo nội dung ghi nhớ.</p>	

C. HOẠT ĐỘNG LUYỆN TẬP (5 phút)

* *Mục tiêu:* Giúp HS củng cố, nắm vững lại kiến thức của bài.

* *Phương pháp, kĩ thuật:* Hoạt động nhóm đôi hoặc cá nhân, vấn đáp.

* *Nội dung hoạt động và sản phẩm:*



Nội dung hoạt động	Sản phẩm
<ul style="list-style-type: none"> – HS làm việc nhóm hoặc cá nhân, trao đổi, phát biểu trước lớp để hoàn thành các bài tập. – GV gọi một số nhóm trả lời, các nhóm khác nhận xét. <p>Lưu ý: Ở Bài tập 2, nếu có máy tính, máy chiếu, GV có thể gọi HS lên bảng vừa nêu trình tự các việc vừa thực hành minh họa.</p>	<p>Bài tập 1. HS làm việc nhóm đôi, phát biểu, trao đổi trước lớp, nêu được:</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Cách bạn An đã phân loại, lưu trữ tài liệu tương ứng cấu trúc cây thư mục trên máy tính như sau: – Trong thư mục Lớp 5 có hai thư mục: Giải trí, Học tập. – Trong thư mục Giải trí có bốn thư mục: Động vật, Phim hoạt hình, Truyền cổ tích, Truyền tranh. Trong thư mục Truyền cổ tích có hai thư mục: Nước ngoài, Việt Nam. – Trong thư mục Học tập có ba thư mục: Tiếng Việt, Tin học, Toán. b) Cấu trúc cây thư mục ở <i>Hình 4 trong SGK</i> không hợp lý để quản lí, lưu trữ các tệp ở <i>Hình 2 trong SGK</i> vì thừa các thư mục Động vật, Truyền tranh (trong thư mục Giải trí), Nước ngoài (trong thư mục Truyền cổ tích). <p>Bài tập 2. HS làm việc cá nhân, sắp xếp được các việc theo thứ tự là: B, E, A, D, C.</p>

ĐIỀU CHỈNH SAU BÀI DẠY:

.....

.....

.....

.....

Tiết 2: Thực hành, Vận dụng

A. HOẠT ĐỘNG KHỞI ĐỘNG (5 phút)

* Mục tiêu: Tạo không khí hứng thú cho bài học.

* Phương pháp, kĩ thuật: Thực hành minh họa.

* Nội dung hoạt động và sản phẩm:

Nội dung hoạt động	Sản phẩm
<p>GV gọi một vài HS lên thực hành minh họa tạo thư mục Lớp 5 có hai thư mục: Giải trí, Học tập.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Trong thư mục Học tập có ba thư mục: Tiếng Việt, Tin học, Toán. – Trong thư mục Giải trí có hai thư mục: Phim hoạt hình, Truyền tranh. 	HS suy nghĩ, nêu các bước và thực hành được trên máy GV.



B. HOẠT ĐỘNG THỰC HÀNH (20 phút)

* Mục tiêu:

- Tạo được cây thư mục với cấu trúc hợp lí.
- Sử dụng được công cụ tìm kiếm trên máy tính để tìm tệp, thư mục.

* Phương pháp, kĩ thuật: Thực hành, giải quyết vấn đề.

* Nội dung hoạt động và sản phẩm:

Nội dung hoạt động	Sản phẩm
<p>– Đối với Bài tập 1, GV tổ chức cho HS làm việc nhóm đôi, thực hiện các yêu cầu theo trình tự trong SGK.</p> <p>– Đối với Bài tập 2, GV tổ chức HS làm việc nhóm đôi, lập bảng theo mẫu như ở <i>Bảng 1 trong SGK</i>, sử dụng công cụ tìm kiếm có sẵn trong cửa sổ phần mềm File Explorer, tìm và ghi kết quả vào bảng.</p> <p>Lưu ý: Danh sách kết quả do công cụ tìm kiếm trả về sẽ cho thấy tên tệp có chứa tên thư mục chứa tệp. Điều này gợi ý cho việc chỉnh sửa tên tệp ở Bài tập 3.</p> <p>– Đối với Bài tập 3, GV tổ chức HS làm việc nhóm, gợi ý HS loại bỏ phần tên tệp trùng với tên thư mục. Ví dụ, đổi tên tệp: <i>Truyện cổ tích Cô bé Lọ Lem</i> thành <i>Cô bé lọ lem</i>; Bài tập Tiếng Việt 1 thành Bài tập 1;</p>	<p>Bài tập 1.</p> <p>a) HS tạo được cây thư mục như ở Hình 1. Sao chép được các tệp trong thư mục D:\Tài liệu vào cây thư mục vừa tạo (<i>Hình 2 trong SGK</i>).</p> <p>b) HS phân loại, sắp xếp các tệp ở <i>Hình 5 trong SGK</i>. Trên cơ sở cây thư mục đã tạo ở câu a), HS tạo thêm được:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Các thư mục <i>Động vật</i>, <i>Truyện tranh</i> trong thư mục D:\Lớp 5\Giải trí. – Các thư mục <i>Việt Nam</i>, <i>Nước ngoài</i> trong thư mục D:\Lớp 5\Giải trí\Truyện cổ tích. – Thư mục <i>Tiếng Anh</i> trong thư mục D:\Lớp 5\Học tập. <p>Kết quả tương tự như ở Hình 2.</p> <p style="text-align: center;"> ▼ ■ Lớp 5 ▼ ■ Giải trí ■ Động vật ■ Phim hoạt hình ▼ ■ Truyện cổ tích ■ Nước ngoài ■ Việt Nam ■ Truyện tranh ▼ ■ Học tập ■ Tiếng Việt ■ Tin học ■ Toán </p> <p><i>Hình 2. Ví dụ kết quả chỉnh sửa cây thư mục ở Hình 1, để quản lý, lưu trữ thêm các tệp như ở Hình 5 trong SGK.</i></p> <p>Sau đó HS sao chép được:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Các tệp <i>Ảnh thú cưng 1</i>, <i>Ảnh thú cưng 2</i> vào thư mục D:\Lớp 5\Giải trí\Động vật. – Các tệp <i>Bài tập Tiếng Anh 1</i>, <i>Bài tập Tiếng Anh 2</i> vào thư mục D:\Lớp 5\Học tập\Tiếng Anh.



	<ul style="list-style-type: none"> - Tệp Phim hoạt hình Hãy đợi đấy vào thư mục D:\Lớp 5\Giải trí\Phim hoạt hình. - Các tệp Truyện cổ tích Cô bé Lọ Lem, Truyện cổ tích Cô bé quàng khăn đỏ vào thư mục D:\Lớp 5\Giải trí\Truyện cổ tích\Nước ngoài; Các tệp Truyện tranh Conan, Truyện tranh Doraemon vào thư mục D:\Lớp 5\Giải trí\Truyện tranh. <p>Bài tập 2. HS sử dụng công cụ tìm kiếm có sẵn trong cửa sổ phần mềm File Explorer, tìm và ghi kết quả vào bảng.</p> <p>Bài tập 3. HS đổi được tên tệp: Truyện cổ tích Cô bé Lọ Lem thành Cô bé lọ lem; Bài tập Tiếng Việt 1 thành Bài tập 1;</p>
--	---

C. HOẠT ĐỘNG VẬN DỤNG (10 phút)

* *Mục tiêu:* HS áp dụng được các kiến thức đã học.

* *Phương pháp, kĩ thuật:* Giải quyết vấn đề, vấn đáp, thực hành.

* *Nội dung hoạt động và sản phẩm:*

Nội dung hoạt động	Sản phẩm
GV tổ chức HS làm việc cá nhân hoặc nhóm đôi, tạo cây thư mục để quản lý, lưu trữ tài liệu học tập, giải trí của bản thân; trao đổi với bạn, chỉnh sửa, hoàn thiện cây thư mục theo ý kiến của bạn; sao chép, di chuyển các tệp và thư mục để phục vụ cho việc học tập, giải trí.	HS tạo cây thư mục để quản lý, lưu trữ tài liệu học tập, giải trí của bản thân.

ĐIỀU CHỈNH SAU BÀI DẠY:

CHỦ ĐỀ D. ĐẠO ĐỨC, PHÁP LUẬT VÀ VĂN HÓA TRONG MÔI TRƯỜNG SỐ



BÀI 5. BẢN QUYỀN NỘI DUNG THÔNG TIN

Thời gian thực hiện: 2 tiết

1. Yêu cầu cần đạt

- Giải thích được một số khái niệm liên quan đến bản quyền nội dung thông tin.
- Nhận biết và giải thích sơ lược được một số vấn đề đạo đức và tính hợp lệ của việc truy cập nội dung, việc bảo mật thông tin.
- Thể hiện được sự tôn trọng tính riêng tư và bản quyền nội dung thông tin.
- Thể hiện được sự không đồng tình với hiện tượng sai trái, gian dối trong học tập và đời sống như xem thư riêng hay sao chép tệp của người khác khi chưa được sự đồng ý.

Từ đó góp phần hình thành các năng lực và phẩm chất chung.

2. Đồ dùng dạy học

Bài này không yêu cầu thiết bị dạy học đặc biệt.

3. Các hoạt động dạy học chủ yếu

Tiết 1: Khởi động, Khám phá

A. HOẠT ĐỘNG KHỞI ĐỘNG (10 phút)

* *Mục tiêu:* Đặt HS vào tình huống có vấn đề tạo hứng thú cho bài học.

* *Phương pháp, kĩ thuật:* Trao đổi thảo luận, vấn đáp.

* *Nội dung hoạt động và sản phẩm:*

Nội dung hoạt động	Sản phẩm
<p>HS đọc nội dung tình huống trong SGK, nêu suy nghĩ của bản thân về việc làm của bạn Ngọc và bạn Thành. GV có thể đặt các câu hỏi sau:</p> <ul style="list-style-type: none">– Bạn Ngọc đã làm việc gì?– Bạn Thành đã làm việc gì?– Việc làm của bạn Ngọc và bạn Thành là nên hay không nên? Vì sao? <p>Lưu ý:</p> <ul style="list-style-type: none">– GV giới thiệu thêm về cách bạn Ngọc có thể sao chép, gửi bài văn trong sách cho các bạn. Ví dụ, có thể sử dụng điện thoại thông minh chụp ảnh các trang sách và gửi cho nhóm bạn qua ứng dụng Zalo.	<ul style="list-style-type: none">– HS nêu được:+ Việc làm của bạn Ngọc gồm: Mua sách; sao chép bài văn trong sách; gửi bài văn đã sao chép trong sách cho các bạn.+ Việc làm của bạn Thành: Chép, chỉnh sửa bài văn; nộp bài văn đã chép (ghi tên mình là người làm ra bài văn), chỉnh sửa cho cô giáo để chấm điểm.– HS tích cực phát biểu, thảo luận, hứng thú tìm hiểu bài học mới.



- GV khuyến khích HS nêu ý kiến cá nhân và GV chưa cần nhận xét, đánh giá ý kiến của HS.
- Trên cơ sở ý kiến phát biểu, thảo luận của HS, GV dẫn dắt HS tìm hiểu nội dung tiếp theo ở phần Khám phá.

B. HOẠT ĐỘNG KHÁM PHÁ (25 phút)

1. Bản quyền nội dung thông tin

* Mục tiêu:

- Giải thích được một số khái niệm liên quan đến bản quyền nội dung thông tin.
- Biết được khi sử dụng tác phẩm phải được tác giả cho phép.
- Thể hiện được sự không đồng tình với hiện tượng sai trái, gian dối trong học tập.

* Phương pháp, kĩ thuật: HS làm việc cá nhân và trao đổi thảo luận nhóm đôi, vấn đáp.

* Nội dung hoạt động và sản phẩm:

Nội dung hoạt động	Sản phẩm
<p>Hoạt động : HS đọc kênh chữ, quan sát <i>Hình 1</i> trong SGK, nghe gợi ý, trả lời câu hỏi của GV về một số khái niệm liên quan đến bản quyền nội dung thông tin.</p> <p>Câu hỏi gợi ý:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Em hiểu thế nào về tác phẩm? Nêu ví dụ minh họa về tác phẩm. - Người viết ra cuốn sách, sáng tác ra bài thơ, bản nhạc, ... được gọi là gì? - Những gì trong tác phẩm là sản phẩm trí tuệ của tác giả? - Tác phẩm là tài sản của ai? - Nêu một số quyền của tác giả đối với tác phẩm? - Khi sử dụng tác phẩm phải được sự cho phép của ai? - Vi phạm quyền tác giả còn được gọi là gì? <p>Lưu ý:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Về khái niệm tác phẩm, tác giả, GV có thể lấy ví dụ cụ thể một cuốn sách (ví dụ Tin học 5), một bài hát thiếu nhi, một bài thơ, ... mà HS đã biết nội dung, tác giả (hoặc dễ dàng tìm thấy tên tác giả). 	<ul style="list-style-type: none"> - HS giải thích được khái niệm tác phẩm, tác giả, nội dung thông tin, cách thể hiện nội dung thông tin trong tác phẩm thông qua ví dụ minh họa cụ thể. - HS khẳng định được: Tác phẩm là tài sản của tác giả; tác giả có quyền với tác phẩm của mình; vi phạm quyền tác giả là vi phạm bản quyền. - HS nêu được ví dụ minh họa (hoặc liên hệ tình huống ở phần Khởi động, sự việc trong thực tiễn) để giải thích một số quyền của tác giả như: Đặt tên; Đứng tên; Công bố, phổ biến, truyền đạt đến công chúng; Bảo vệ sự toàn vẹn nội dung; Sao chép; Cho thuê.



– Về khái niệm nội dung thông tin, cách thể hiện nội dung thông tin, GV có thể lấy ví dụ về bản tin dự báo thời tiết. Chẳng hạn, thông tin “Thời tiết có mưa” trên ti vi, nội dung này được thể hiện bằng hình ảnh đám mây có giọt mưa đang rơi xuống, trên đài phát thanh nội dung này được thể hiện qua lời nói “Thời tiết có mưa” của phát thanh viên. Một ví dụ khác, nội dung một bài thơ là thông tin được thể hiện ở dạng chữ, dạng bài hát hoặc ngâm thơ.

– Về khái niệm quyền tác giả đối với tác phẩm ở *Hình 1 trong SGK*, GV cần lấy ví dụ cụ thể để minh họa.

+ Đặt tên: Tác giả có quyền đặt tên cho tác phẩm, ví dụ “Bàn tay mẹ” là tên một bài thơ, “Chiếc Đèn Ông Sao” là tên một bài hát, “Tom và Jerry” là tên một bộ phim,

+ Đứng tên: Tác giả có quyền ghi tên mình trên tác phẩm. Ví dụ, tên các tác giả của sách Tin học 5 được ghi ở trang bìa của cuốn sách.

+ Bảo vệ sự toàn vẹn về nội dung: Tác giả có quyền cho phép hoặc không cho phép người khác chỉnh sửa nội dung của tác phẩm. GV có thể liên hệ với tình huống ở phần Khởi động, việc bạn Thành tự ý chỉnh sửa bài văn là vi phạm quyền của tác giả.

+ Sao chép: Tác giả có quyền cho phép hoặc không cho phép người khác sao chép tác phẩm. GV có thể liên hệ với tình huống ở phần Khởi động, việc bạn Ngọc tự ý sao chép bài văn là vi phạm quyền của tác giả.

+ Công bố, phổ biến, truyền đạt đến công chúng: Công bố, phổ biến, truyền đạt tác phẩm đến những người khác là quyền của tác giả. GV có thể liên hệ với tình huống ở phần Khởi động, việc bạn Ngọc tự ý gửi bài văn đã sao chép trong sách đến các bạn là vi phạm quyền của tác giả.

+ Cho thuê: Ví dụ, tác giả có thể cho rạp chiếu phim thuê bộ phim để chiếu cho khán giả mua vé vào xem.



Hoạt động

- Đối với , HS làm việc cá nhân, đọc yêu cầu trong SGK, chỉ ra phương án sai và nêu lí do.
- Đối với , HS làm việc nhóm, trao đổi, thảo luận để chỉ ra những việc làm của hai bạn ở tình huống Khởi động là vi phạm bản quyền hoặc không vi phạm bản quyền và nêu lí do.
- + Bạn Ngọc: Sao chép bài văn trong sách là vi phạm bản quyền vì vi phạm quyền sao chép của tác giả; gửi bài văn đã sao chép trong sách cho các bạn là vi phạm bản quyền vì vi phạm quyền phổ biến đến công chúng của tác giả.
- + Bạn Thành: Chép, chỉnh sửa bài văn là vi phạm bản quyền vì vi phạm quyền sao chép và quyền bảo vệ toàn vẹn nội dung của tác giả.

: HS nêu được phát biểu sai là: B, D.

- Đáp án B sai vì sự sáng tạo về nội dung thông tin, về cách thể hiện nội dung thông tin trong tác phẩm là sản phẩm trí tuệ của tác giả.

- Đáp án D sai vì tác giả mới có quyền với tác phẩm của mình. Khi sử dụng tác phẩm phải được tác giả cho phép.

: Thông qua việc làm của bạn Ngọc và bạn Thành trong tình huống ở phần Khởi động là vi phạm bản quyền vì vi phạm đến các quyền của tác giả đối với tác phẩm, HS thể hiện được sự không đồng tình với hiện tượng sai trái, gian dối trong học tập.

Hoạt động : HS tự chốt kiến thức theo nội dung ghi nhớ.

2. Thông tin riêng tư

* Mục tiêu:

- Nhận biết và giải thích sơ lược được một số vấn đề đạo đức và tính hợp lệ của việc truy cập nội dung, việc bảo mật thông tin.

- Thể hiện được sự tôn trọng tính riêng tư và bản quyền nội dung thông tin.
- Thể hiện được sự không đồng tình với hiện tượng sai trái, gian dối trong học tập và đời sống như xem thư riêng hay sao chép tệp của người khác khi chưa được sự đồng ý.

* Phương pháp, kĩ thuật: Hoạt động nhóm đôi, trao đổi, thảo luận, vấn đáp.

* Nội dung hoạt động và sản phẩm:

Nội dung hoạt động	Sản phẩm
<p>Hoạt động : HS đọc nội dung trong SGK, trả lời câu hỏi của GV về thông tin riêng tư, bảo mật và tôn trọng thông tin riêng tư.</p> <p>Câu hỏi gợi ý:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Thông tin riêng tư gồm những gì? Nêu ví dụ minh họa. 	<ul style="list-style-type: none"> - HS nêu được ví dụ về các thông tin cá nhân, gia đình gồm: Tên, ngày sinh, số điện thoại, ảnh chụp, kết quả học tập, địa chỉ nhà ở, kế hoạch hoạt động, thói quen sinh hoạt, đi lại, - Thông tin riêng tư gồm những thông tin cá nhân, gia đình nêu trên và các thông tin khác như thư, thư điện tử, các tin nhắn trao đổi, nội dung cuộc gọi, hình ảnh lưu trữ, ... trên điện thoại di động, tài khoản mạng xã hội.



<p>– Tại sao cần giữ bí mật thông tin riêng tư? Nêu ví dụ minh họa.</p> <p>Lưu ý:</p> <ul style="list-style-type: none"> – GV gợi ý HS nêu ví dụ thông tin thuộc về cá nhân, gia đình (đã học ở lớp 3), các thông tin lưu trữ, trao đổi qua điện thoại di động, mạng xã hội Zalo, Facebook. – GV gợi ý HS nêu ví dụ thực tiễn, thảo luận về những tác hại có thể xảy ra khi bị lộ thông tin riêng tư như số điện thoại cá nhân, mật khẩu mở điện thoại di động, thông tin truy cập tài khoản Zalo, Facebook. 							
<p>Hoạt động  : HS làm việc nhóm, trình bày, trao đổi trước lớp kết quả làm việc của nhóm.</p>	<p>– HS giải thích được cần giữ bí mật thông tin riêng tư vì thông tin riêng tư có thể bị lợi dụng để làm việc xấu. Ví dụ như: biết số điện thoại của em, kẻ xấu có thể gọi điện, nhắn tin quấy rối, doạ nạt, lừa đảo; để lộ mật khẩu điện thoại di động, thông tin tài khoản Zalo, Facebook, kẻ xấu có thể lợi dụng để mạo danh em (hoặc người thân của em) để lừa gạt, làm những điều sai trái;</p> <p>Đối với  , HS khẳng định được mỗi việc là nên làm hoặc không nên làm và giải thích được như trong Bảng 1.</p> <p><i>Bảng 1. Việc nên hoặc không nên làm và lí do</i></p> <table border="1" data-bbox="741 1163 1314 1860"> <thead> <tr> <th data-bbox="741 1163 1018 1235">Việc</th><th data-bbox="1018 1163 1314 1235">Nên hoặc không nên làm và lí do</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="741 1235 1018 1512">A. Tự ý xem thư của người khác.</td><td data-bbox="1018 1235 1314 1512">Không nên làm, vì thư của người khác là thông tin riêng tư; không được xem thư của người khác khi chưa được người đó cho phép.</td></tr> <tr> <td data-bbox="741 1512 1018 1860">B. Giữ bí mật thông tin truy cập, mật khẩu mở máy tính, điện thoại di động.</td><td data-bbox="1018 1512 1314 1860">Nên làm, vì thông tin truy cập, mật khẩu mở máy tính, điện thoại di động là thông tin riêng tư; cần phải giữ bí các thông tin này để tránh bị lợi dụng làm những việc xấu.</td></tr> </tbody> </table>	Việc	Nên hoặc không nên làm và lí do	A. Tự ý xem thư của người khác.	Không nên làm, vì thư của người khác là thông tin riêng tư; không được xem thư của người khác khi chưa được người đó cho phép.	B. Giữ bí mật thông tin truy cập, mật khẩu mở máy tính, điện thoại di động.	Nên làm, vì thông tin truy cập, mật khẩu mở máy tính, điện thoại di động là thông tin riêng tư; cần phải giữ bí các thông tin này để tránh bị lợi dụng làm những việc xấu.
Việc	Nên hoặc không nên làm và lí do						
A. Tự ý xem thư của người khác.	Không nên làm, vì thư của người khác là thông tin riêng tư; không được xem thư của người khác khi chưa được người đó cho phép.						
B. Giữ bí mật thông tin truy cập, mật khẩu mở máy tính, điện thoại di động.	Nên làm, vì thông tin truy cập, mật khẩu mở máy tính, điện thoại di động là thông tin riêng tư; cần phải giữ bí các thông tin này để tránh bị lợi dụng làm những việc xấu.						



C. Tự ý xem tin nhắn của người khác.	Không nên làm, vì tin nhắn của người khác là thông tin riêng tư; không được xem tin nhắn trên điện thoại di động, máy tính của người khác khi chưa được người đó cho phép.
D. Không cung cấp thông tin cá nhân của em, bạn bè, người thân cho cá nhân, tổ chức mà không có lí do chính đáng.	Nên làm, vì thông tin cá nhân của em, bạn bè, người thân là thông tin riêng tư, cần phải giữ bí mật các thông tin này để tránh bị lợi dụng làm những việc xấu.
– Đối với ②, HS nêu được lí do chọn hoặc không chọn cho từng cách xử lí trong mỗi tình huống như ở Bảng 2.	

Bảng 2. Tình Huống và cách xử lí

Cách xử lí	Chọn hoặc không chọn và lí do
a) Được bạn cho mượn máy tính để chơi trò chơi, thấy trên máy tính có thư mục chứa tài liệu của bạn đang mở, em sẽ:	
A. Xem thông tin trong thư mục đó.	Không chọn, vì tài liệu trên máy tính của bạn là thông tin riêng tư, không được xem thông tin trong máy tính của bạn khi chưa được bạn cho phép.
B. Thực hiện đóng cửa sổ phần mềm đang mở thư mục đó.	Chọn, vì điều này tránh cho em sơ ý làm mất an toàn, lộ thông tin riêng tư của bạn.
C. Thực hiện xoá tệp trong thư mục đó.	Không chọn, vì khi chưa được bạn cho phép, xoá tệp trên máy tính của bạn là truy cập không hợp lệ và vi phạm đạo đức.



	b) Em được người khác cho mượn điện thoại di động để học bài. Khi đang sử dụng, có tin nhắn được gửi đến điện thoại di động, em sẽ:
A. Đọc tin nhắn.	Không chọn, vì tin nhắn trên điện thoại của người khác là thông tin riêng tư của người đó, không được xem tin nhắn trên điện thoại của người khác khi người đó chưa cho phép.
B. Đưa lại điện thoại di động để người đó đọc tin nhắn.	Chọn vì điều này thể hiện sự tôn trọng tính riêng tư và thể hiện ứng xử có văn hóa, lịch sự.

Hoạt động



: HS tự chốt kiến thức theo nội dung ghi nhớ.

ĐIỀU CHỈNH SAU BÀI DẠY:

.....

.....

.....

.....

.....

Tiết 2: Luyện tập, Vận dụng

A. HOẠT ĐỘNG KHỞI ĐỘNG (10 phút)

* *Mục tiêu:* Tạo không khí hứng thú cho bài học.

* *Phương pháp, kĩ thuật:* Trò chơi.

* *Nội dung hoạt động và sản phẩm:*

Nội dung hoạt động	Sản phẩm
<p>Tên trò chơi: Bảo vệ Bản Quyền.</p> <p>Mục tiêu:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Hiểu về khái niệm và quy định của bản quyền nội dung thông tin. – Nhận biết và ứng dụng các nguyên tắc bảo vệ bản quyền trong cuộc sống hàng ngày. 	HS suy nghĩ, hào hứng tham gia trò chơi.



Cách Chơi:

- Chuẩn bị:

- + Chuẩn bị một bảng điểm hoặc hệ thống điểm.
- + Chuẩn bị câu hỏi và thẻ câu hỏi có liên quan đến bản quyền nội dung thông tin. Các câu hỏi có thể liên quan đến quy định pháp lý, quyền của tác giả, biện pháp bảo vệ,
- + Tạo ra các thẻ “Bản quyền” và “Vi phạm” để tạo điểm.

- Luật chơi:

- + Người chơi sẽ chia thành các đội.
 - + Mỗi lượt, một đội sẽ chọn một thẻ câu hỏi và trả lời câu hỏi tương ứng.
 - + Nếu trả lời đúng, đội đó sẽ được chọn thẻ “Bản quyền” và nhận được điểm tương ứng.
 - + Nếu trả lời sai hoặc không trả lời, đội sẽ nhận thẻ “Vi phạm” và thẻ câu hỏi sẽ được chuyển sang đội tiếp theo.
 - + Nếu nhận thẻ “Vi phạm”, đội sẽ bị trừ điểm hoặc phải thực hiện một nhiệm vụ phụ trừ điểm (ví dụ: vẽ tranh minh họa về việc vi phạm bản quyền).
 - + Cuối cùng, đội có số điểm cao nhất sẽ chiến thắng.
- Thời gian:** Điều chỉnh thời gian chơi cho phù hợp với mức độ phức tạp của trò chơi và độ tuổi của người chơi.
- Câu hỏi mẫu:**
- + Tác phẩm là gì? Đối tượng nào được bảo vệ bởi bản quyền?
 - + Nêu một ví dụ về hành vi vi phạm bản quyền trong cuộc sống hàng ngày?
 - + Tác giả có những quyền gì đối với tác phẩm của mình?

B. HOẠT ĐỘNG LUYỆN TẬP (15 phút)

* *Mục tiêu:* Giúp HS củng cố, nắm vững lại kiến thức của bài.

* *Phương pháp, kĩ thuật:* Hoạt động nhóm đôi hoặc cá nhân, vấn đáp.

* *Nội dung hoạt động và sản phẩm:*

Nội dung hoạt động	Sản phẩm
<ul style="list-style-type: none"> - GV tổ chức để HS làm việc nhóm, trình bày, trao đổi, thảo luận kết quả làm việc với các nhóm khác. 	<p>Bài tập 1. HS khẳng định được không đồng ý với việc làm của bạn Thành vì:</p>



<p>– GV gọi một vài nhóm trả lời, các nhóm khác nhận xét.</p>	<p>– Bạn Thành chép, chỉnh sửa bài văn của người khác là vi phạm bản quyền.</p> <p>– Nộp bài văn (được chép, chỉnh sửa từ bài văn của người khác) cho cô giáo để chấm điểm là việc làm sai trái, gian dối trong học tập.</p>
	<p>Bài tập 2. HS nêu được:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Bạn Sơn quên đóng cửa sổ phần mềm File Explorer và quên tắt máy tính sau tiết thực hành là chưa thực hiện tốt việc bảo mật thông tin. – Bạn Linh đã sao chép tệp sản phẩm thực hành của Sơn rồi thay tên để nộp cho cô giáo là truy cập không hợp lệ, vi phạm bản quyền, gian dối, không trung thực trong học tập. <p>Bài tập 3. HS nhận xét được:</p> <ul style="list-style-type: none"> – An ghi mật khẩu mở điện thoại của An vào cuốn nhật kí và Toàn đã đọc được. Điều này cho thấy An chưa thực hiện tốt việc bảo mật thông tin. – Toàn sử dụng mật khẩu xem được trong cuốn nhật kí của An để mở và xem thông tin trong điện thoại của An là truy cập không hợp lệ, không tôn trọng tính riêng tư và là việc làm sai trái, gian dối, trái đạo đức.

C. HOẠT ĐỘNG VẬN DỤNG (10 phút)

* *Mục tiêu:* HS áp dụng được các kiến thức đã học.

* *Phương pháp, kĩ thuật:* Giải quyết vấn đề, vấn đáp, thực hành.

* *Nội dung hoạt động và sản phẩm:*

Nội dung hoạt động	Sản phẩm
GV tổ chức để HS tìm hiểu tình huống trong SGK, vận dụng kiến thức đã học để xác định việc làm vi phạm bản quyền.	HS nhận biết được việc phát trực tiếp bộ phim đang chiếu trong rạp chiếu phim là vi phạm bản quyền vì vi phạm quyền phổ biến đến công chúng của tác giả.

ĐIỀU CHỈNH SAU BÀI DẠY:

.....

.....

.....

.....

CHỦ ĐỀ E. ỨNG DỤNG TIN HỌC



BÀI 6. CHỈNH SỬA VĂN BẢN

Thời gian thực hiện: 2 tiết

1. Yêu cầu cần đạt

- Thực hiện thành thạo các thao tác chọn, xoá, sao chép, di chuyển một phần văn bản.
- Đưa được hình ảnh vào trong văn bản một cách thành thạo.

Từ đó góp phần hình thành các năng lực và phẩm chất chung.

2. Đồ dùng dạy học

- Giáo viên: Máy chiếu, máy tính có phần mềm soạn thảo văn bản, phần mềm gõ tiếng Việt, các tệp văn bản như ở *Hình 2, Hình 8 và Hình 10 trong SGK*.
- Học sinh: SGK, phiếu học tập.

3. Các hoạt động dạy học chủ yếu

Tiết 1: Khởi động, Khám phá, Luyện tập

A. HOẠT ĐỘNG KHỞI ĐỘNG (10 phút)

* Mục tiêu: Gợi nhớ kiến thức đã học về các thao tác chọn, sao chép, di chuyển phần văn bản. Tạo không khí hứng thú cho HS để bắt đầu tiết học.

* Phương pháp, kĩ thuật: Trò chơi.

* Nội dung hoạt động và sản phẩm:

Nội dung hoạt động	Sản phẩm
HS tham gia trò chơi (<i>phần mềm Quizizz/Kahoot</i>) theo hình thức GV điều khiển, tổ chức. (<i>Nội dung câu hỏi trong file đính kèm – CÂU HỎI TRÒ CHƠI KHỞI ĐỘNG</i> (tiết 1)).	HS trả lời được: 1 – A; 2 – B; 3 – A, B.

B. HOẠT ĐỘNG KHÁM PHÁ (20 phút)

1. Chọn, sao chép, di chuyển phần văn bản

* Mục tiêu: HS nêu và thực hiện minh họa được các thao tác chọn, sao chép, di chuyển một phần văn bản bằng nhiều cách khác nhau.

* Phương pháp, kĩ thuật: Làm việc nhóm, thảo luận, vấn đáp, thực hành minh họa.

* Nội dung hoạt động và sản phẩm:

Nội dung hoạt động	Sản phẩm
Hoạt động: Các nhóm nhận nhiệm vụ từ GV, tìm hiểu nội dung trong SGK, thảo luận, ghi vào PHIẾU HỌC TẬP 1, 2. Nhóm 1: Sao chép, di chuyển văn bản bằng cách sử dụng bảng chọn ngữ cảnh.	<ul style="list-style-type: none">– Kết quả thảo luận ghi vào PHIẾU HỌC TẬP 1.+ Sao chép văn bản: A, C, E, H, B.+ Di chuyển văn bản: A, C, D, G, B.



<p>Nhóm 2: Chọn văn bản (bằng chuột và bằng bàn phím), sao chép văn bản bằng chuột.</p> <p>Nhóm 3: Chọn văn bản (bằng chuột và bằng bàn phím), di chuyển văn bản bằng chuột.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Kết quả thảo luận ghi vào PHIẾU HỌC TẬP 2. + Câu 1: a) – S; b) – Đ. + Câu 2: 1 – d; 2 – e; 3 – b; 4 – a; 5 – c; 6 – g. + Câu 3: C. + Câu 4: D.
<p>Hoạt động : Các nhóm cử đại diện trình bày và thực hiện minh họa nội dung đã thảo luận (thực hiện trên máy GV).</p> <p>Nhóm 1: Sao chép, di chuyển văn bản bằng cách sử dụng bảng chọn ngữ cảnh.</p> <p>Nhóm 2: Chọn văn bản (bằng chuột và bằng bàn phím), sao chép văn bản bằng chuột.</p> <p>Nhóm 3: Chọn văn bản (bằng chuột và bằng bàn phím), di chuyển văn bản bằng chuột.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Đại diện nhóm trình bày nội dung được phân công, thực hiện minh họa trên máy GV. - HS nêu và thực hiện được các thao tác sao chép, di chuyển văn bản bằng bảng chọn ngữ cảnh. - HS nêu và thực hiện được các thao tác chọn phần văn bản, sao chép văn bản bằng chuột. - HS nêu và thực hiện được các thao tác chọn phần văn bản, di chuyển văn bản bằng chuột.
<p>Hoạt động : HS tự chốt kiến thức theo nội dung ghi nhớ.</p>	

2. Đưa hình ảnh vào văn bản

* *Mục tiêu:* HS nêu và minh họa được thao tác kéo thả tệp để đưa hình ảnh vào văn bản.

* *Phương pháp, kĩ thuật:* Làm việc nhóm, thảo luận, vấn đáp, thực hành minh họa.

* *Nội dung hoạt động và sản phẩm:*

Nội dung hoạt động	Sản phẩm
<p>Hoạt động : HS làm việc nhóm, đọc kênh chữ, quan sát <i>Hình 8, Hình 9 trong SGK</i>, trả lời câu hỏi gợi ý của GV:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Làm thế nào để đưa hình vào văn bản như <i>Hình 9 trong SGK</i>. - Làm thế nào để nhìn thấy đồng thời cửa sổ phần mềm Word và phần mềm File Explorer trên màn hình? - Tổ hợp phím nào dùng để đưa cửa sổ phần mềm sang một bên màn hình? 	<ul style="list-style-type: none"> - HS nêu được cách đưa hình vào văn bản bằng cách kéo thả tệp hình từ cửa sổ File Explorer sang cửa sổ Word. - HS nêu được cách chỉnh sửa kích thước và vị trí cửa sổ để có thể nhìn thấy đồng thời cửa sổ phần mềm Word và phần mềm File Explorer trên màn hình. - HS nêu được tổ hợp phím và dùng để đưa cửa sổ phần mềm sang một bên màn hình.



<p>Hoạt động : HS làm việc nhóm, thảo luận và trình bày:</p> <ol style="list-style-type: none"> ① Nêu và thực hiện minh họa cách mở đồng thời hai cửa sổ Word và File Explorer chứa tệp hình ảnh, đưa tệp hình ảnh vào văn bản bằng cách kéo thả chuột. ② Nêu và thực hiện minh họa cách sao chép và di chuyển văn bản bằng nhiều cách. 	<ul style="list-style-type: none"> - HS nêu và thực hiện minh họa được các nhiệm vụ theo yêu cầu. - HS nêu và thực hiện được ba cách để sao chép và di chuyển văn bản.
<p>Hoạt động : HS tự chốt kiến thức theo nội dung ghi nhớ.</p>	

C. HOẠT ĐỘNG LUYỆN TẬP (5 phút)

* *Mục tiêu:* Củng cố, giúp học sinh khắc sâu kiến thức.

* *Phương pháp, kĩ thuật:* Hoạt động nhóm đôi, vấn đáp.

* *Nội dung hoạt động và sản phẩm:*

Nội dung hoạt động	Sản phẩm
<p>HS làm việc nhóm, thảo luận, phát biểu, thực hiện minh họa:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Chọn phần văn bản bằng chuột và bàn phím. - Sao chép phần văn bản bằng cách thực hiện lệnh Copy, Paste và nhấn giữ phím Ctrl kết hợp với kéo thả chuột. - Di chuyển phần văn bản bằng cách thực hiện lệnh Cut, Paste và bằng cách kéo thả chuột. - Xoá văn bản bằng cách thực hiện lệnh Cut (hoặc gõ phím Delete). - Các nhóm khác nhận xét. 	<p>Bài tập 1. HS nêu và thực hiện minh họa được:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Chọn văn bản bằng chuột: Nháy chuột tại đầu dòng để chọn 1 dòng; kéo thả tại đầu dòng để chọn nhiều dòng. - Sao chép văn bản: Sử dụng các nút lệnh Copy, Paste trong dải lệnh Home; sử dụng tổ hợp phím Ctrl + C, Ctrl + V; sử dụng phím Ctrl kết hợp với chuột. - Di chuyển văn bản: Sử dụng các nút lệnh Cut, Paste trong dải lệnh Home; sử dụng tổ hợp phím Ctrl + X, Ctrl + V; kéo thả phần văn bản được chọn. - Xoá văn bản: Sử dụng lệnh Cut hoặc gõ phím Delete với phần văn bản được chọn. <p>Bài tập 2. HS chỉ ra hai cách khác nhau để thực hiện đưa tệp hình ảnh vào văn bản:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sử dụng nút lệnh trong dải lệnh Insert. - Kéo thả tệp hình ảnh từ cửa sổ File Explorer sang văn bản đang mở trong cửa sổ Word.

ĐIỀU CHỈNH SAU BÀI DẠY:



Tiết 2: Thực hành, Vận dụng

A. HOẠT ĐỘNG KHỞI ĐỘNG (5 phút)

* *Mục tiêu:* Nhớ lại kiến thức đã học ở tiết học trước. Tạo không khí hứng thú cho HS mở đầu tiết học.

* *Phương pháp, kĩ thuật:* Trò chơi.

* *Nội dung hoạt động và sản phẩm:*

Nội dung hoạt động	Sản phẩm
<p>HS tham gia trò chơi, trả lời câu hỏi trắc nghiệm (<i>phần mềm Kahoot/Quizizz</i>).</p> <p>(<i>Nội dung câu hỏi trong file đính kèm – CÂU HỎI TRÒ CHƠI KHỞI ĐỘNG (tiết 2)</i>).</p>	HS nêu được: 1 – D; 2 – A; 3 – D

B. HOẠT ĐỘNG THỰC HÀNH (20 phút)

* *Mục tiêu:*

- Thực hiện thành thạo các thao tác chọn, xoá, sao chép, di chuyển một phần văn bản.
- Đưa được hình ảnh vào trong văn bản một cách thành thạo.

* *Phương pháp, kĩ thuật:* Thực hành, giải quyết vấn đề.

* *Nội dung hoạt động và sản phẩm:*

Nội dung hoạt động	Sản phẩm
<p>HS thực hành theo nhóm đôi, kiểm tra giám sát quá trình thực hành của nhau theo hướng dẫn của GV.</p> <p>Bài thực hành 1: Thực hiện theo trình tự các bước để có được kết quả tương tự <i>Hình 2, Hình 5, Hình 7 trong SGK</i>. (Có thể sử dụng danh sách HS trong lớp. Nhắc HS sử dụng tổ hợp phím Ctrl + Z để huỷ kết quả đã thực hiện và thực hiện việc chọn, sao chép, di chuyển văn bản bằng những cách khác nhau).</p> <p>Bài thực hành 2: Thực hiện theo trình tự các bước để có được kết quả tương tự <i>Hình 8a, Hình 9 trong SGK</i>. (Yêu cầu phải thực hiện sao chép, không gõ lại những dòng có nội dung giống nhau, đưa hình ảnh vào văn bản bằng hai cách: sử dụng nút lệnh trong dải lệnh Insert và cách kéo thả tệp hình ảnh từ cửa sổ File Explorer).</p>	<ul style="list-style-type: none"> – HS thực hiện được theo các bước hướng dẫn để có sản phẩm sau cùng tương tự như <i>Hình 7 trong SGK</i>. – HS thực hiện được theo các bước hướng dẫn để có sản phẩm sau cùng tương tự như <i>Hình 9 trong SGK</i>.

C. HOẠT ĐỘNG VẬN DỤNG (10 phút)

* *Mục tiêu:* HS áp dụng kiến thức và kỹ năng đã học để thực hiện văn bản tương tự.

* *Phương pháp, kĩ thuật:* Giải quyết vấn đề, vấn đáp, thực hành.



* Nội dung hoạt động và sản phẩm:

Nội dung hoạt động	Sản phẩm
<ul style="list-style-type: none">– HS thực hành theo nhóm hai người, kiểm tra giám sát quá trình thực hành của nhau theo hướng dẫn của GV.– HS xem bài mẫu, đọc phần lưu ý và xác định những từ, cụm từ cần thực hiện sao chép, di chuyển.– Khám phá, sử dụng Picture Format (<i>Hình 11 trong SGK</i>) để trình bày hình ảnh theo ý muốn.	HS xác định được chính xác các từ, cụm từ cần thực hiện sao chép, di chuyển. Thực hiện được sản phẩm sau cùng tương tự như <i>Hình 10 trong SGK</i> .

ĐIỀU CHỈNH SAU BÀI DẠY:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



CÂU HỎI TRÒ CHƠI KHỞI ĐỘNG (tiết 1)

- 1.** Để sao chép văn bản, em sử dụng các nút lệnh Copy, Paste ở đâu lệnh nào?
- A. Home. B. Insert.
 C. Design. D. Layout.
- 2.** Tổ hợp phím được em sử dụng để di chuyển văn bản là:
- A. Ctrl + C và Ctrl + V. B. Ctrl + X và Ctrl + V.
 C. Ctrl + V và Ctrl + C. D. Tất cả đều sai.
- 3.** Phát biểu nào dưới đây là đúng (chọn 2 đáp án).
- A. Sao chép phần văn bản: tại vị trí sao chép đến sẽ có thêm phần văn bản giống với phần văn bản đã chọn.
 B. Di chuyển phần văn bản: phần văn bản được chọn sẽ xuất hiện ở vị trí mới và không còn tồn tại ở vị trí ban đầu.
 C. Chọn phần văn bản: phần văn bản sẽ biến mất.
 D. Xoá phần văn bản: phần văn bản sẽ được lưu vào bộ nhớ.

CÂU HỎI TRÒ CHƠI KHỞI ĐỘNG (tiết 2)

- 1.** Khi kết hợp chuột và bàn phím để thực hiện sao chép văn bản, phím nào được em nhấn giữ đồng thời với kéo thả chuột?
- A. Alt. B. Shift.
 C. Windows. D. Ctrl.
- 2.** Lệnh được em sử dụng để di chuyển văn bản (khi sử dụng bảng chọn ngữ cảnh):
- A. Cut và Past. B. Copy và Paste.
 C. Copy và Cut. D. Cut và Copy.
- 3.** Phát biểu nào dưới đây là sai.
- A. Tổ hợp phím Shift + End cho phép chọn từ vị trí con trỏ soạn thảo đến cuối dòng.
 B. Tổ hợp phím Shift + Home cho phép chọn từ vị trí con trỏ soạn thảo đến đầu dòng.
 C. Tổ hợp phím Shift + → cho phép chọn từ vị trí con trỏ soạn thảo sang phải một kí tự.
 D. Tổ hợp phím Shift + ↓ cho phép chọn từ vị trí con trỏ soạn thảo đến đầu văn bản.

PHIẾU HỌC TẬP 1

Lựa chọn một số việc trong những việc dưới đây và sắp xếp theo thứ tự đúng để thực hiện sao chép, di chuyển phần văn bản bằng cách sử dụng bảng chọn ngữ cảnh.

- A. Chọn phần văn bản.
 B. Nháy chuột vào trong bảng chọn ngữ cảnh.
 C. Di chuyển chuột vào phần văn bản đang được chọn rồi nháy phải chuột.
 D. Nháy chuột vào trong bảng chọn ngữ cảnh.
 E. Nháy chuột vào trong bảng chọn ngữ cảnh.
 G. Đặt con trỏ soạn thảo vào vị trí muốn di chuyển đến rồi nháy phải chuột.
 H. Đặt con trỏ soạn thảo vào vị trí muốn sao chép đến rồi nháy phải chuột.

Thực hiện sao chép:.....

Thực hiện di chuyển:.....



PHIẾU HỌC TẬP 2

1. Đúng ghi Đ, Sai ghi S vào ô tương ứng trong bảng.

a) Chọn một dòng văn bản: Di chuyển con trỏ chuột vào phần lề, trước dòng văn bản cần chọn (con trỏ chuột chuyển thành dạng rồi nháy phải chuột).	
b) Chọn nhiều dòng văn bản: Di chuyển con trỏ chuột vào phần lề, trước phần văn bản cần chọn (con trỏ chuột chuyển thành dạng rồi kéo thả chuột).	

2. Nối mỗi tổ hợp phím ở cột bên trái với một kết quả tương ứng ở cột bên phải.

Tổ hợp phím	Kết quả
1. +	a) chọn từ vị trí con trỏ soạn thảo xuống dưới một dòng.
2. + End	b) chọn từ vị trí con trỏ soạn thảo lên trên một dòng.
3. + ↑	c) chọn từ vị trí con trỏ soạn thảo sang trái một kí tự.
4. + ↓	d) chọn từ vị trí con trỏ soạn thảo sang phải một kí tự.
5. + ←	e) chọn từ vị trí con trỏ soạn thảo đến cuối dòng.
6. + Home	g) chọn từ vị trí con trỏ soạn thảo đến đầu dòng.

3. Khoanh tròn vào chữ cái đặt trước đáp án đúng.

Sau khi chọn phần văn bản cần sao chép, em sẽ nhấn giữ phím nào để kéo thả phần văn bản đến vị trí mong muốn?

- A. Shift.
- B. Alt.
- C. Ctrl.
- D. Tab.

4. Khoanh tròn vào chữ cái đặt trước đáp án đúng.

Sau khi chọn phần văn bản cần di chuyển, em sẽ nhấn giữ phím nào để kéo thả phần văn bản đến vị trí mong muốn?

- A. Shift.
- B. Alt.
- C. Ctrl.
- D. Không nhấn giữ phím.



BÀI 7. ĐỊNH DẠNG KÍ TỰ

Thời gian thực hiện: 2 tiết

1. Yêu cầu cần đạt

- Định dạng được kí tự để trình bày văn bản đẹp hơn.

Từ đó góp phần hình thành các năng lực và phẩm chất chung.

2. Đồ dùng dạy học

– Giáo viên: Máy chiếu, máy tính có phần mềm soạn thảo văn bản, phần mềm gõ tiếng Việt, các tệp văn bản như ở *Hình 1, Hình 5 và Hình 6 trong SGK*.

– Học sinh: SGK, phiếu học tập.

3. Các hoạt động dạy học chủ yếu

Tiết 1: Khởi động, Khám phá, Luyện tập

A. HOẠT ĐỘNG KHỞI ĐỘNG (5 phút)

* *Mục tiêu:* Nêu vấn đề để học sinh quan sát, so sánh về cách trình bày văn bản. Tạo không khí hứng thú cho HS để bắt đầu tiết học.

* *Phương pháp, kĩ thuật:* Thảo luận nhóm, vấn đáp.

* *Nội dung hoạt động và sản phẩm:*

Nội dung hoạt động	Sản phẩm
<p>HS làm việc nhóm đôi, quan sát <i>Hình 1a, 1b trong SGK</i> để trả lời các câu hỏi gợi ý của GV:</p> <p>+ Văn bản ở <i>Hình 1a</i> và ở <i>Hình 1b</i> trong SGK giống và khác nhau như thế nào?</p> <p>+ Làm thế nào để từ văn bản ở <i>Hình 1a</i> trong SGK ta có được văn bản ở <i>Hình 1b</i> trong SGK?</p>	<p>– HS nêu được sự giống nhau và khác nhau giữa <i>Hình 1a</i> và <i>1b</i> trong SGK. Giải thích được lí do HS thích cách trình bày văn bản <i>Hình 1b</i> trong SGK hơn, vì trình bày đẹp hơn, dễ phân biệt các thành phần của bài thơ, có màu sắc.</p> <p>– Nếu được cơ bản văn bản <i>Hình 1b</i> trong SGK là kết quả của việc thực hiện thay đổi phông chữ, kiểu chữ, cỡ chữ, màu chữ trong văn bản <i>Hình 1a</i> trong SGK.</p>

B. HOẠT ĐỘNG KHÁM PHÁ (20 phút)

1. Hoạt động đọc

* *Mục tiêu:* HS biết lợi ích của việc định dạng kí tự và biết cách định dạng kí tự.

* *Phương pháp, kĩ thuật:* Làm việc nhóm, thảo luận, vấn đáp, thực hành minh họa.

* *Nội dung hoạt động và sản phẩm:*

Nội dung hoạt động	Sản phẩm
<p>Hoạt động  <p>47</p> </p>	



<ul style="list-style-type: none"> - Định dạng kí tự là thực hiện những việc gì? - Nêu lợi ích của việc định dạng kí tự. - Trình bày cách thay đổi phông chữ, kiểu chữ, cỡ chữ, màu chữ. - Có thể sử dụng tổ hợp phím nào để thay đổi cỡ chữ trong Word? <p>HS thực hiện minh họa thao tác định dạng kí tự trên văn bản theo mẫu của máy GV.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Định dạng kí tự giúp văn bản được trình bày đẹp hơn, dễ đọc hơn. - HS nêu được cách thay đổi phông chữ, kiểu chữ, cỡ chữ, màu chữ. - HS nêu được tổ hợp phím dùng để thay đổi cỡ chữ Ctrl + [hoặc Ctrl +]. - HS xung phong thực hiện minh họa được các thao tác định dạng kí tự trên máy GV.
<p>Hoạt động : HS làm việc nhóm, đọc kênh chữ, quan sát <i>Hình 3, Hình 4 trong SGK</i> và thảo luận, trả lời câu hỏi gợi ý của GV:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Nêu chức năng của các nút lệnh được đánh số ở <i>Hình 3 trong SGK</i>. - Nêu các thông tin (phông chữ, kiểu chữ, cỡ chữ, màu chữ) của các phần văn bản ở <i>Hình 4 trong SGK</i>. - Nêu và thực hiện các bước định dạng kí tự trong văn bản ở <i>Hình 1a trong SGK</i> để có được văn bản như ở <i>Hình 1b trong SGK</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Đại diện nhóm trình bày nội dung được phân công. - Đối với 1, HS nêu được chức năng của các nút lệnh trong <i>Hình 3 trong SGK</i>. <ul style="list-style-type: none"> + 1. Thay đổi cỡ chữ. + 2. Thay đổi kiểu chữ (nghiêng). + 3. Thay đổi màu chữ. - Đối với 2, HS nêu được các thông tin theo yêu cầu và thực hiện được các bước định dạng kí tự trong văn bản ở <i>Hình 1a trong SGK</i> để có được văn bản như ở <i>Hình 1b trong SGK</i>.
<p>Hoạt động : HS tự chốt kiến thức theo nội dung ghi nhớ.</p>	

C. HOẠT ĐỘNG LUYỆN TẬP (10 phút)

* *Mục tiêu:* Giúp học sinh ghi nhớ và khắc sâu kiến thức.

* *Phương pháp, kĩ thuật:* Hoạt động nhóm đôi, vấn đáp.

* *Nội dung hoạt động và sản phẩm:*

Nội dung hoạt động	Sản phẩm
<ul style="list-style-type: none"> - HS làm việc nhóm, thảo luận, ghi kết quả thảo luận vào PHIẾU HỌC TẬP 1, 2. - Đại diện nhóm trình bày kết quả làm việc nhóm trước lớp. Các nhóm khác nhận xét. - Đối với Bài tập 3, HS thực hiện minh họa trên máy GV. 	<ul style="list-style-type: none"> - Kết quả thảo luận ghi vào phiếu học tập. - Đối với PHIẾU HỌC TẬP 1, HS nêu được thứ tự đúng để thực hiện là: <ul style="list-style-type: none"> + Thay đổi màu chữ: d, b, e; + Thay đổi kiểu chữ: d, b, a; + Thay đổi cỡ chữ: d, b, c; + Thay đổi phông chữ: d, b, g.



	<p>– Đối với PHIẾU HỌC TẬP 2, HS nêu được: 1 – e; 2 – d; 3 – c; 4 – b; 5 – a.</p> <p>Bài tập 3. HS nêu và thực hiện được:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❶ Chọn toàn bộ văn bản (gõ tổ hợp phím Ctrl + A); ❷ Thực hiện định dạng kí tự để đổi sang phông chữ Calibri (Body), cỡ chữ 11, màu chữ đen, kiểu chữ thường.
--	---

ĐIỀU CHỈNH SAU BÀI DẠY:

.....
.....
.....
.....
.....
.....

Tiết 2: Thực hành, Vận dụng

A. HOẠT ĐỘNG KHỞI ĐỘNG (5 phút)

* *Mục tiêu:* Nhớ lại kiến thức đã tiếp nhận ở tiết học trước. Tạo không khí hứng thú cho HS mở đầu tiết học.

* *Phương pháp, kĩ thuật:* Trò chơi.

* *Nội dung hoạt động và sản phẩm:*

Nội dung hoạt động	Sản phẩm
HS tham gia trò chơi, trả lời câu hỏi trắc nghiệm. (<i>phần mềm Kahoot/Quizizz</i>) (<i>Nội dung câu hỏi trong file đính kèm – CÂU HỎI TRÒ CHƠI KHỞI ĐỘNG (tiết 2)</i>).	HS nêu được: 1 – A; 2 – B; 3 – C.

B. HOẠT ĐỘNG THỰC HÀNH (20 phút)

* *Mục tiêu:* Định dạng được kí tự để trình bày văn bản đẹp hơn.

* *Phương pháp, kĩ thuật:* Thực hành, giải quyết vấn đề.

* *Nội dung hoạt động và sản phẩm:*

Nội dung hoạt động	Sản phẩm
HS thực hành theo nhóm đôi, kiểm tra giám sát quá trình thực hành của nhau theo hướng dẫn của GV. – Đối với Bài thực hành 1, HS xem thông tin phông chữ, kiểu chữ, cỡ chữ, màu chữ của bài (<i>Hình 4 trong SGK</i>). Thực hiện theo trình tự các bước để có được kết quả như <i>Hình 1b trong SGK</i> .	Bài thực hành 1. HS thực hiện được theo các bước hướng dẫn để có sản phẩm sau cùng tương tự như <i>Hình 1b trong SGK</i> .



<ul style="list-style-type: none"> - Đối với Bài thực hành 2, HS thực hiện: + Gõ văn bản như <i>Hình 5 trong SGK</i>. + Thực hiện theo hướng dẫn ở mục lưu ý (trong SGK), ghi lại thông tin về phông chữ, kiểu chữ, cỡ chữ, màu chữ. + Thực hiện theo trình tự các bước để có được kết quả như <i>Hình 6 trong SGK</i>. 	<p>Bài thực hành 2. HS thực hiện được theo các bước hướng dẫn để có sản phẩm sau cùng tương tự như <i>Hình 6 trong SGK</i>.</p>
---	--

C. HOẠT ĐỘNG VẬN DỤNG (10 phút)

* *Mục tiêu:* HS áp dụng kiến thức và kĩ năng đã học để thực hành định dạng kí tự.

* *Phương pháp, kĩ thuật:* Giải quyết vấn đề, vấn đáp, thực hành.

* *Nội dung hoạt động và sản phẩm:*

Nội dung hoạt động	Sản phẩm
<ul style="list-style-type: none"> - HS thực hành theo nhóm đôi, kiểm tra giám sát quá trình thực hành của nhau theo hướng dẫn của GV. a) HS thảo luận làm cách nào nhanh nhất để văn bản đã định dạng (<i>Hình 6 trong SGK</i>) trở lại như văn bản ban đầu (<i>Hình 5 trong SGK</i>). - Đại diện nhóm trình bày cách làm. - Các nhóm khác nhận xét. b) Mở tệp văn bản (Bài thực hành 2), thực hiện định dạng kí tự theo cách đã trình bày. c) Hủy kết quả định dạng vừa thực hiện bằng nút lệnh Undo (hoặc gõ tổ hợp phím Ctrl + Z). 	<ul style="list-style-type: none"> - HS nêu và thực hiện được việc định dạng văn bản để đưa văn bản trở lại như ban đầu nhanh nhất (chọn toàn bộ văn bản bằng tổ hợp phím Ctrl + A và tiến hành định dạng). - HS thực hiện được thao tác Undo bằng nút lệnh hoặc tổ hợp phím Ctrl + Z.

ĐIỀU CHỈNH SAU BÀI DẠY:

.....

.....

.....

.....

.....

.....



PHIẾU HỌC TẬP 1

Lựa chọn một số việc trong những việc dưới đây và sắp xếp theo thứ tự đúng để thực hiện thay đổi màu chữ, thay đổi kiểu chữ, thay đổi cỡ chữ, thay đổi phông chữ.

a) Chọn kiểu chữ. b) Chọn thẻ Home. c) Chọn cỡ chữ.

d) Chọn văn bản. e) Chọn màu chữ. g) Chọn phông chữ. Thay đổi màu chữ:

Thay đổi kiểu chữ:

Thay đổi cỡ chữ:

Thay đổi phông chữ:

PHIẾU HỌC TẬP 2

Nối mỗi tổ hợp phím ở cột bên trái với một chức năng tương ứng ở cột bên phải.

Tổ hợp Phím	Chức năng
1. B	a) Thay đổi kiểu chữ nghiêng.
2.]	b) Giảm cỡ chữ.
3. U	c) Thay đổi kiểu chữ gạch chân.
4. [d) Tăng cỡ chữ.
5. I	e) Thay đổi kiểu chữ đậm.

CÂU HỎI TRÒ CHƠI KHỞI ĐỘNG (tiết 2)

1. Nút lệnh trên dải lệnh Home giúp em thay đổi:

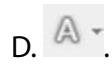
- A. Phông chữ
- B. Cỡ chữ.
- C. Màu chữ
- D. Kiểu chữ.



2. Tổ hợp phím nào giúp em tăng cỡ chữ?



3. Nút lệnh nào dùng để thay đổi màu chữ?





BÀI 8A. THỰC HÀNH TẠO THIỆP CHÚC MỪNG

Thời gian thực hiện: 3 tiết

1. Yêu cầu cần đạt

- Tạo được sản phẩm số đơn giản nhờ sử dụng phần mềm đồ họa, ví dụ thiệp chúc mừng để tặng bạn bè, người thân nhân dịp đặc biệt.

Từ đó góp phần hình thành các năng lực và phẩm chất chung.

2. Đồ dùng dạy học

- Giáo viên: SGK, máy chiếu, máy tính có phần mềm Microsoft Paint (phiên bản mặc định kèm theo Windows 10).
- Học sinh: SGK, vở, bút,

3. Các hoạt động dạy học chủ yếu

Tiết 1: Nhiệm vụ

- Mục tiêu: Tạo được thiệp chúc mừng bằng phần mềm Paint.
- Phương pháp, kĩ thuật: Thực hành trên máy tính.
- Nội dung hoạt động và sản phẩm:

Nội dung hoạt động	Sản phẩm
<p>HS làm việc nhóm đôi, quan sát <i>Hình 1 trong SGK</i> để tìm hiểu sản phẩm cần hoàn thành; thực hành trên máy tính theo hướng dẫn trong SGK để tạo thiệp chúc mừng sinh nhật như ở <i>Hình 1 trong SGK</i>.</p> <ul style="list-style-type: none">GV giới thiệu thiệp chúc mừng sinh nhật ở <i>Hình 1 trong SGK</i> là sản phẩm HS cần hoàn thành trong tiết thực hành.GV gợi ý để HS tìm hiểu, nêu các thành phần của thiệp chúc mừng sinh nhật ở <i>Hình 1 trong SGK</i>.GV tổ chức để HS làm việc nhóm đôi, thảo luận, hợp tác trong thực hành, tạo sản phẩm: Một HS trực tiếp thao tác trên máy tính, HS còn lại chỉ dẫn, hỗ trợ bạn thực hành theo hướng dẫn trong SGK. Hai HS trong nhóm phải đổi vai trò cho nhau trong quá trình thực hành tạo ra sản phẩm. HS thực hiện nhiệm vụ chỉ dẫn, hỗ trợ không được làm thay nhiệm vụ của HS trực tiếp thao tác trên máy tính và ngược lại.	HS hợp tác được với bạn, tạo được thiệp chúc mừng như ở <i>Hình 1 trong SGK</i> .



– GV hướng dẫn HS thực hiện đặt tên, lưu tệp vào ổ đĩa trước khi vẽ và thường xuyên thực hiện thao tác lưu tệp trong quá trình thực hành.

– GV theo dõi, hỗ trợ HS khi cần thiết.

Lưu ý:

– Hướng dẫn trong SGK cụ thể, chi tiết, HS có thể thực hiện theo để tạo ra sản phẩm.

– Khi cần thiết, GV có thể thực hành minh họa một số thao tác khó như: thay đổi kích thước hình vẽ, di chuyển hình vẽ (trong quá trình vẽ hình bằng mẫu có sẵn); vẽ nét cong (uốn cong sang một bên, uốn cong cả hai bên); sao chép hình vẽ (phần được chọn có nền trong suốt).

– Khi thực hiện nhầm thao tác hoặc hình vẽ chưa như mong muốn, GV gợi ý HS sử dụng nút lệnh **Undo** (hoặc gõ tổ hợp phím **Ctrl + Z**) huỷ kết quả thao tác vừa thực hiện và thực hiện lại.

– Khi HS vẽ những chi tiết nhỏ như chân đế bánh sinh nhật, nến, ngọn lửa, GV gợi ý HS thực hiện phóng to để thao tác được chính xác hơn.

ĐIỀU CHỈNH SAU BÀI DẠY:

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Tiết 2: Luyện tập

* Mục tiêu: Giúp HS củng cố, nắm vững lại kiến thức của bài.

* Phương pháp, kĩ thuật: Hoạt động nhóm đôi, vấn đáp, thực hành kiểm chứng.

* Nội dung hoạt động và sản phẩm:

Nội dung hoạt động	Sản phẩm
GV tổ chức để HS trả lời câu hỏi, làm bài tập trong SGK kết hợp thực hành kiểm chứng. – Đối với Bài tập 1, HS làm việc nhóm đôi, trao đổi, thảo luận và đưa ra phương án trả lời.	Bài tập 1. Thứ tự đúng là: c, b, d, a. Bài tập 2.



- Đối với Bài tập 2, HS làm việc nhóm đôi, trao đổi, thảo luận và đưa ra phương án trả lời.

Sau đó GV mời HS lên máy GV thực hành kiểm chứng.

- Đối với Bài tập 3, HS làm việc nhóm đôi, trao đổi, thảo luận và đưa ra phương án trả lời.

- Đối với Bài tập 4, HS làm việc nhóm đôi, trao đổi, thảo luận và đưa ra phương án trả lời.

Sau đó, GV mời HS lên máy GV thực hành kiểm chứng.

- Trong khi vẽ hình bằng mẫu có sẵn, ta có thể thực hiện thay đổi kích thước, di chuyển hình vẽ trước khi thực hiện thao tác ❸ (Di chuyển con trỏ chuột ra ngoài hình vẽ rồi nháy chuột để hoàn tất).

- Các thao tác để thay đổi kích thước, di chuyển hình vẽ (trong quá trình vẽ hình bằng mẫu có sẵn):

❶ Chọn màu vẽ.

❷ Chọn mẫu hình vẽ.

❸ Kéo thả chuột trong vùng vẽ để vẽ hình.

Thay đổi kích thước hình vẽ	Di chuyển hình vẽ
❻a Di chuyển con trỏ chuột vào một trong các ô vuông xuất hiện xung quanh hình vẽ để con trỏ chuột chuyển thành dạng mũi tên hai chiều.	❻b Di chuyển con trỏ chuột vào bên trong hình vẽ để con trỏ chuột chuyển thành dạng .
❼a Thực hiện kéo thả chuột để thay đổi kích thước hình vẽ.	❼b Thực hiện kéo thả chuột để di chuyển hình vẽ đến vị trí mong muốn.
❽ Di chuyển con trỏ chuột ra ngoài hình vẽ rồi nháy chuột để hoàn tất.	

Bài tập 3. Kết quả ghép đúng: 1 – b; 2 – a; 3 – h; 4 – g; 5 – e; 6 – d; 7 – c.

Bài tập 4. Thứ tự đúng là: c, a, d, b, e.

ĐIỀU CHỈNH SAU BÀI DẠY:



Tiết 3: Vận dụng

A. HOẠT ĐỘNG KHỞI ĐỘNG (10 phút)

* *Mục tiêu:* Tạo không khí hứng thú cho bài học.

* *Phương pháp, kĩ thuật:* Trò chơi.

* *Nội dung hoạt động và sản phẩm:*

Nội dung hoạt động	Sản phẩm
HS tham gia trò chơi, trả lời câu hỏi trắc nghiệm. (Phần mềm Kahoot/Quizizz) (Nội dung câu hỏi trong file đính kèm – CÂU HỎI TRÒ CHƠI KHỞI ĐỘNG (tiết 3)).	HS trả lời được: 1 – C; 2 – A; 3 – C; 4 – B; 5 – D.

B. HOẠT ĐỘNG VẬN DỤNG (30 phút)

* *Mục tiêu:* HS áp dụng được các kiến thức đã học.

* *Phương pháp, kĩ thuật:* Giải quyết vấn đề, vấn đáp, thực hành.

* *Nội dung hoạt động và sản phẩm:*

Nội dung hoạt động	Sản phẩm
<ul style="list-style-type: none"> – GV tổ chức cho HS làm việc cá nhân trên máy tính, sử dụng phần mềm Paint vẽ một bức tranh theo ý muốn. – Cho phép HS trao đổi, lấy ý kiến góp ý của các bạn xung quanh để chỉnh sửa, hoàn thiện sản phẩm của bản thân. – GV bao quát lớp, hỗ trợ các HS khi cần thiết. 	HS vẽ được bức ảnh theo ý muốn.

ĐIỀU CHỈNH SAU BÀI DẠY:

.....

.....

.....

.....

.....

.....



CÂU HỎI TRÒ CHƠI KHỞI ĐỘNG (Tiết 3)

1. Hãy cho biết đâu là biểu tượng của phần mềm Paint?



2. Khi sử dụng phần mềm Paint, để thêm chữ vào hình vẽ, em chọn công cụ nào sau đây:

A. Công cụ

B. Công cụ

C. Công cụ

D. Công cụ

3. Sắp xếp các việc dưới đây theo thứ tự thực hiện vẽ nét cong bằng phần mềm Paint:

a) Di chuyển con trỏ chuột vào đoạn thẳng vừa xuất hiện, kéo thả chuột để uốn cong đoạn thẳng.

b) Chọn công cụ vẽ nét cong

c) Kéo thả chuột từ điểm đầu đến điểm cuối của nét cong muốn vẽ. Kết quả tạm thời là một đoạn thẳng nối hai điểm.

A. a – b – c.

B. c – b – a.

C. b – c – a.

D. b – a – c.

4. Trong phần mềm Paint, công cụ nào sau đây cho phép chọn kích thước nét vẽ?

A.

B.

C.

D.

5. Để phóng to (hoặc thu nhỏ) hình vẽ bằng cách lăn nút cuộn tiến (hoặc lùi) trên hình vẽ, em cần nhấn giữ phím gì?

A. Shift.

B. Alt.

C. Tab.

D. Ctrl.



BÀI 8B. THỰC HÀNH TẠO SẢN PHẨM THỦ CÔNG THEO VIDEO HƯỚNG DẪN

Thời gian thực hiện: 3 tiết

1. Yêu cầu cần đạt

Tạo được sản phẩm thủ công theo video hướng dẫn, ví dụ như: gấp giấy, tạo đồ dùng tiện lợi cho gia đình,

Từ đó góp phần hình thành các năng lực và phẩm chất chung.

2. Đồ dùng dạy học

– Giáo viên: Máy tính GV có kết nối Internet, phòng học có loa, máy chiếu; máy tính thực hành của HS có kết nối Internet, có tai nghe.

– Học sinh: SGK, dụng cụ học tập,

(Các đồ dùng dạy học cụ thể sẽ được trình bày theo từng tiết học)

3. Các hoạt động dạy học chủ yếu

Tiết 1, 2: Nhiệm vụ

1. Gấp máy bay, hộp giấy theo video hướng dẫn (35 phút)

* Mục tiêu: Tạo được sản phẩm thủ công theo video hướng dẫn.

* Phương pháp, kĩ thuật: Thực hành theo video.

* Đồ dùng dạy học của tiết 1: GV chuẩn bị một số video gấp máy bay giấy, hộp giấy để chiếu cho HS xem); HS chuẩn bị giấy thủ công (giấy A4, giấy màu; hai tờ giấy hình vuông kích thước khoảng 15 cm × 15 cm, nên chuẩn bị giấy có màu cả hai mặt, kéo.

* Nội dung hoạt động và sản phẩm:

Nội dung hoạt động	Sản phẩm
<ul style="list-style-type: none">– GV hướng dẫn phổ biến nhiệm vụ cho HS làm việc theo nhóm đôi, xem video và lựa chọn sản phẩm.– HS làm việc cá nhân trong vòng 10 phút xem các video GV đã chuẩn bị, đưa ra quyết định lựa chọn sản phẩm máy bay (<i>Hình 1 trong SGK</i>) hoặc hộp giấy (<i>Hình 2 trong SGK</i>),– Sau khi quyết định sản phẩm, HS tiến hành tìm video hướng dẫn làm sản phẩm. HS thực hiện theo các bước hướng dẫn của Nhiệm vụ 1 để làm sản phẩm.	HS tạo được sản phẩm đã chọn (máy bay hoặc hộp giấy) theo video hướng dẫn.

Lưu ý:

- Có thể tìm video bằng từ khoá tiếng Anh.
- GV yêu cầu HS chỉ tìm các sản phẩm sử dụng giấy thủ công và kéo.
- GV tổ chức cho HS giới thiệu sản phẩm của mình với các bạn bên cạnh.

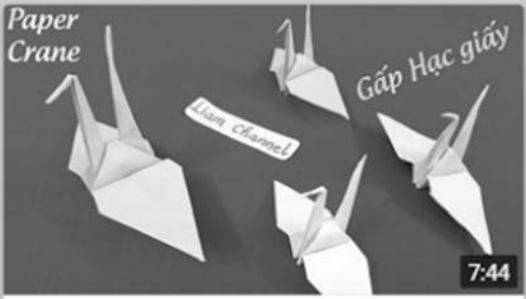


* Phổ biến chuẩn bị dụng cụ cho tiết 2: Để có sự chuẩn bị tốt nhất cho tiết 2, GV dành khoảng 5 phút cuối giờ học để phổ biến Nhiệm vụ tiết 2 cho HS:

– GV giới thiệu bảng CÁC SẢN PHẨM SẼ LÀM TRONG TIẾT 2, các từ khoá tìm kiếm, video (để HS có thể tìm và xem trước), các nguyên vật liệu cần chuẩn bị để tạo các sản phẩm tương ứng.

– GV có thể cho HS lựa chọn nhóm đôi để cùng nhau chuẩn bị.

CÁC SẢN PHẨM SẼ LÀM TRONG TIẾT 2

Sản phẩm	Từ khoá tìm kiếm, video, địa chỉ, nguyên vật liệu
Hình 1. Thuyền giấy	<ul style="list-style-type: none"> Từ khoá: Gấp thuyền giấy phẳng đáy có mui. Video hướng dẫn:  <p>Thủ công lớp 2 Bài 5 - Hướng dẫn gấp THUYỀN PHẲNG ĐÁY CÓ M... ::</p> <p>Hình 2. Video hướng dẫn</p> <ul style="list-style-type: none"> Địa chỉ: youtu.be/byUiuT7fkGQ Nguyên vật liệu, dụng cụ: Giấy thủ công, kéo cắt giấy.
Hình 3. Hạc giấy	<ul style="list-style-type: none"> Từ khoá: Gấp hạc giấy. Video hướng dẫn:  <p>Cách Gấp Hạc giấy dễ nhất How To Make Paper Crane ... ::</p> <p>Hình 4. Video hướng dẫn</p> <ul style="list-style-type: none"> Địa chỉ: youtu.be/GPmfIB_5hho Nguyên vật liệu, dụng cụ: Giấy thủ công, kéo cắt giấy.



 <p>Hình 5. Ếch giấy</p>	<ul style="list-style-type: none"> – Từ khoá: Làm ếch giấy. – Video hướng dẫn: <div data-bbox="693 235 1057 542">  <p>Làm ếch giấy 9:39</p> <p>Làm con vật bằng giấy cho bé con ếch nhảy cực xa dạy bé làm thủ...</p> </div> <p><i>Hình 6. Video hướng dẫn</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – Địa chỉ: youtubekids.com/watch?v=GJWg6Lq_RVU. – Nguyên vật liệu, dụng cụ: Giấy thủ công hình chữ nhật, mastic nhựa trang trí (hoặc bút để vẽ mắt), kéo cắt giấy.
 <p>Hình 7. Cây thông Noel bìa cứng</p>	<ul style="list-style-type: none"> – Từ khoá: Cây thông noel. – Video hướng dẫn: <div data-bbox="693 829 1057 1137">  <p>Xmas tree 6:56</p> <p>Cách làm cây thông noel bằng giấy mini đơn giản How to mak...</p> </div> <p><i>Hình 8. Video hướng dẫn</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – Địa chỉ: youtubekids.com/watch?v=kVxym0M_bWg&hl=vi. – Nguyên vật liệu, dụng cụ: Giấy thủ công hình vuông màu xanh (để làm tán cây); giấy thủ công hình vuông màu nâu, kích thước giấy khoảng 21 cm × 21 cm (để làm thân cây) và kéo cắt giấy.
 <p>Hình 9. Tủ đựng đồ dùng học tập bìa cứng</p>	<ul style="list-style-type: none"> – Từ khoá: Tủ đựng đồ dùng học tập. – Video hướng dẫn: <div data-bbox="693 1467 1057 1774">  <p>Làm tủ đựng đồ dùng học tập 5:40</p> <p>Lioleokids tặng 10 phần GUDETAMA & MÓN ĐỒ BÍ ẨN/...</p> </div> <p><i>Hình 10. Video hướng dẫn</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – Địa chỉ: youtubekids.com/watch?v=Em3xBSWzK9M.



	<ul style="list-style-type: none"> – Nguyên vật liệu, dụng cụ: + Khoảng 6, 7 miếng bìa mô hình kích thước 20 cm × 20 cm. + 1 tấm bìa mô hình kích thước 18 cm × 8 cm. + 1 miếng hình vuông 8 cm × 8 cm. + 1 tấm bìa cứng kích thước 21 cm × 10 cm. + Giấy dán trang trí tủ. + Keo sữa, keo dán sắt. + Thước kẻ, bút, kéo cắt bìa, giũa.
	<ul style="list-style-type: none"> – Từ khoá: Hộp quà bìa cứng/Hộp quà trái tim. – Video hướng dẫn: <div style="text-align: center;">  <p>Tự Làm Hộp Quà Hình Trái Tim Từ Bìa Cứng</p> </div>

Hình 11. Hộp quà bìa cứng

Hình 12. Video hướng dẫn

- Địa chỉ: [youtubekids.com/watch?v=QelSq7BXVkQ&hl=vi](https://youtu.be/QelSq7BXVkQ).
- **Nguyên vật liệu, dụng cụ:**
- + Một miếng giấy (hoặc bìa) đã cắt hình trái tim để làm mẫu đo vẽ.
- + Bìa cứng để làm đáy hộp, viền, chiều dài bằng chu vi của hộp, chiều rộng bằng độ cao của hộp.
- + Bìa bóng kính trong suốt (làm nắp hộp).
- + Súng bắn keo, keo dán.
- + Băng dính giấy (để dán và làm chắc chắn cạnh hộp).
- + Màu nước để tô màu cho hộp, giấy màu để dán xung quanh hộp, dán nắp hộp.
- + Hạt kim sa, hạt cườm, kim tuyến ngũ sắc trang trí.
- + Thước kẻ, bút chì, kéo cắt giấy.

ĐIỀU CHỈNH SAU BÀI DẠY:

.....

.....

.....

.....

.....

.....



2. Tạo sản phẩm thủ công theo video hướng dẫn (35 phút)

* *Mục tiêu:* Tạo được sản phẩm thủ công theo video hướng dẫn.

* *Phương pháp, kĩ thuật:* Thực hành theo video.

* *Đồ dùng dạy học của tiết 2:* Tiết học này GV sẽ chuẩn bị sẵn một số nguyên vật liệu cho nhiều sản phẩm, để HS có thể lựa chọn. Bên cạnh đó, các nhóm HS cũng đã tự chuẩn bị đồ dùng cho nhóm mình theo sự hướng dẫn từ tiết 1.

* *Nội dung hoạt động và sản phẩm:*

Nội dung hoạt động	Sản phẩm
<ul style="list-style-type: none"> – GV hướng dẫn phổ biến nhiệm vụ cho HS tìm video để làm sản phẩm đã chọn. – GV giới thiệu các nguyên vật liệu lớp đang có, mỗi loại nguyên vật liệu sẽ phục vụ cho mỗi sản phẩm khác nhau. – GV tổ chức cho HS làm việc nhóm đôi. Mỗi nhóm trao đổi thống nhất lựa chọn một trong các sản phẩm từ <i>Hình 3 đến Hình 8 trong SGK</i>. (Việc lựa chọn sản phẩm đã được thực hiện từ cuối tiết 1 và HS đã có chuẩn bị nguyên vật liệu tương ứng. Tuy nhiên, nếu nhóm HS muốn thay đổi sản phẩm thì GV vẫn tạo điều kiện cho thay đổi trong phạm vi cho phép của nguyên vật liệu do GV chuẩn bị.) – Các nhóm HS thực hành làm sản phẩm theo video hướng dẫn. <p>Lưu ý:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Mục tiêu của bài học không gắn liền với video hướng dẫn cụ thể. Điều kiện thực tiễn về nguyên vật liệu, dụng cụ để tạo sản phẩm là khác nhau. Khi triển khai dạy học bài học này, một số video hướng dẫn làm sản phẩm trong SGK có thể không còn tồn tại trên youtubekids.com. Vì vậy, GV hoàn toàn có thể chủ động trong việc yêu cầu HS tạo các sản phẩm khác (thay thế sản phẩm được yêu cầu trong SGK) để đảm bảo phù hợp với thực tiễn, đáp ứng mục tiêu của bài học. 	Sản phẩm của HS làm được theo video hướng dẫn.

* *Phổ biến chuẩn bị dụng cụ cho tiết 3:* Để có sự chuẩn bị tốt nhất cho tiết 3, GV dành khoảng 5 phút cuối giờ học để phổ biến nhiệm vụ tiết 3 cho HS tự lựa chọn một sản phẩm thủ công cho người thân, gia đình của HS. HS chuẩn bị sẵn đầy đủ nguyên vật liệu và mang tới lớp vào tiết 3. Nếu có khó khăn trong quá trình chuẩn bị và cần sự giúp đỡ, HS có thể trao đổi ngay với GV hoặc cha mẹ HS.

ĐIỀU CHỈNH SAU BÀI DẠY:



Tiết 3: Luyện tập, Vận dụng

A. HOẠT ĐỘNG LUYỆN TẬP (25 phút)

* *Mục tiêu:* Tạo được sản phẩm thủ công theo video hướng dẫn.

* *Phương pháp, kĩ thuật:* Thực hành theo video.

* *Nội dung hoạt động và sản phẩm:*

Nội dung hoạt động	Sản phẩm
GV tổ chức cho HS làm việc cá nhân: Suy nghĩ, phát biểu, trả lời các câu hỏi ở Bài tập 1 và Bài tập 2.	HS trả lời được: Bài tập 1. Thứ tự đúng: D, C, A, B. Bài tập 2. Phát biểu đúng: A, B, C.

B. HOẠT ĐỘNG VẬN DỤNG (10 phút)

* *Mục tiêu:* HS áp dụng được các kiến thức đã học.

* *Phương pháp, kĩ thuật:* Giải quyết vấn đề, vấn đáp, thực hành.

* *Nội dung hoạt động và sản phẩm:*

Nội dung hoạt động	Sản phẩm
– Cá nhân HS xem video và làm sản phẩm theo hướng dẫn của video. – Tổ chức cho HS trình bày và giới thiệu sản phẩm trước lớp.	Sản phẩm của HS đã thực hiện theo video hướng dẫn.

ĐIỀU CHỈNH SAU BÀI DẠY:

.....

.....

.....

.....

.....

CHỦ ĐỀ F. GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ VỚI SỰ TRỢ GIÚP CỦA MÁY TÍNH



BÀI 9. CẤU TRÚC TUẦN TỰ

Thời gian thực hiện: 2 tiết

1. Yêu cầu cần đạt

- Nêu được ví dụ cụ thể mô tả cấu trúc tuần tự.
- Sử dụng được cấu trúc tuần tự, biến nhớ trong một số chương trình đơn giản.

Từ đó góp phần hình thành các năng lực và phẩm chất chung.

2. Đồ dùng dạy học

- Giáo viên: Máy tính, tệp chương trình *Hình 3 trong SGK*,
- Học sinh: SGK, vở, bút,

Các hoạt động dạy học chủ yếu

Tiết 1: Khởi động, Khám phá, Luyện tập

A. HOẠT ĐỘNG KHỞI ĐỘNG (5 phút)

* *Mục tiêu:* Đặt HS vào tình huống có vấn đề tạo hứng thú cho bài học.

* *Phương pháp, kĩ thuật:* Cá nhân, hoạt động nhóm, trao đổi thảo luận, vấn đáp, trò chơi.

* *Nội dung hoạt động và sản phẩm:*

Nội dung hoạt động	Sản phẩm
– HS hoạt động nhóm đôi, quan sát <i>Hình 1 trong SGK</i> và cho biết có thể thay đổi thứ tự các bước mà vẫn thực hiện được việc tính diện tích mảnh vườn không?	– HS trả lời được: Thứ tự các bước tính diện tích mảnh vườn không thể thay đổi được; các công việc phải được thực hiện lần lượt từng bước.

B. HOẠT ĐỘNG KHÁM PHÁ (25 phút)

1. Cấu trúc tuần tự

* *Mục tiêu:*

– Nhận biết được một việc trong đó có các việc nhỏ hơn được thực hiện lần lượt là việc có cấu trúc tuần tự.

– Biết mô tả cấu trúc tuần tự dưới dạng liệt kê các bước, trong đó các bước được thực hiện tuần tự từ trên xuống dưới.

* *Phương pháp, kĩ thuật:* HS làm việc cá nhân, trao đổi thảo luận nhóm đôi, vấn đáp.

* *Nội dung hoạt động và sản phẩm:*



Nội dung hoạt động	Sản phẩm
<p>Hoạt động : HS làm việc cá nhân đọc kênh chữ và trả lời các câu hỏi gợi ý của GV:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Em hãy cho biết tại sao lại không thay đổi được các bước thực hiện tính diện tích mảnh vườn ở <i>Hình 1 trong SGK?</i> 	<p>HS trả lời được: Vì nếu không biết độ dài của cạnh mảnh vườn ở bước 1 thì không thể áp dụng được công thức tính diện tích mảnh vườn ở bước 2.</p>
<p>Hoạt động : HS làm việc nhóm, đọc yêu cầu làm, quan sát <i>Hình 2 trong SGK</i>.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Đối với , HS ghi các bước vào trước trong PHIẾU HỌC TẬP 1. – Đối với HS cho biết đối với các bước thực hiện ở câu có phải là mô tả cấu trúc tuần tự không? Tại sao? 	<ul style="list-style-type: none"> – HS biết được các bước tính diện tích sân chơi hình chữ nhật. (HS có thể đổi thứ tự và). ① Xác định số đo chiều dài a của sân vườn. ② Xác định số đo chiều rộng b của sân vườn. ③ Tính diện tích sân theo công thức $S = a \times b$. ④ Thông báo kết quả tính diện tích S. <p>– HS nêu được sản phẩm ở câu là mô tả cấu trúc tuần tự vì để tính diện tích sân chơi hình chữ nhật, các bước phải được thực hiện tuần tự từ trên xuống dưới.</p>
Hoạt động : HS tự chốt kiến thức theo nội dung ghi nhớ.	

2. Cấu trúc tuần tự trong Scratch

* Mục tiêu:

– Biết được chương trình có cấu trúc tuần tự: Các lệnh trong chương trình được thực hiện tuần tự từ trên xuống dưới.

– Nhận biết trong chương trình, biến được sử dụng để lưu trữ dữ liệu, thực hiện tính toán.

* Phương pháp, kĩ thuật: HS thảo luận nhóm, vấn đáp.

* Nội dung hoạt động và sản phẩm:

Nội dung hoạt động	Sản phẩm
<p>Hoạt động : HS đọc kênh chữ, quan sát <i>Hình 3 trong SGK</i> là một chương trình tính diện tích hình vuông và trả lời câu hỏi gợi ý của GV:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Em hãy cho biết trong chương trình tính diện tích mảnh vườn hình vuông đáp án phụ thuộc vào đâu? – GV mời đại diện một vài nhóm trả lời. – GV giới thiệu cho HS biến của người dùng được gọi là biến nhớ (gọi tắt là biến). 	<ul style="list-style-type: none"> – Diện tích mảnh vườn phụ thuộc vào câu trả lời của người dùng. – Đối với PHIẾU HỌC TẬP 2, HS trả lời được: 1 – b; 2 – d; 3 – c; 4 – a.



<p>Ngoài ra người dùng còn có hai biến khác là a, s được dùng để lưu trữ dữ liệu, thực hiện tính toán.</p> <ul style="list-style-type: none"> – HS hoạt động cá nhân nối các Lệnh với Tác dụng tương ứng vào PHIẾU HỌC TẬP 2. – Một số HS đọc kết quả thực hiện được. – GV chốt đáp án và nhận xét. 	
<p>Hoạt động : HS làm việc cá nhân suy nghĩ và trả lời các câu hỏi trong SGK.</p> <ul style="list-style-type: none"> – GV mời một số HS trình bày kết quả làm việc. – GV đánh giá và nhận xét kết quả thực hiện của HS. 	<p>HS nêu được:</p> <p>Bài tập 1. Khi nháy chuột vào nút lệnh cờ xanh (Go) thì chương trình Scratch ở <i>Hình 3 trong SGK</i> sẽ thực hiện các lệnh tuần tự từ trên xuống dưới tương đương với các bước tính diện tích mảnh vườn.</p> <p>Bài tập 2. Chương trình Scratch ở <i>Hình 3 trong SGK</i> có cấu trúc tuần tự vì chương trình đang thực hiện tính diện tích mảnh vườn mà trong đó có nhiều bước nhỏ hơn được thực hiện lần lượt.</p>
<p>Hoạt động : HS tự chốt kiến thức theo nội dung ghi nhớ.</p>	

3. Tạo biến trong Scratch

* *Mục tiêu:* Nhận biết được các bước tạo biến.

* *Phương pháp, kĩ thuật:* Cá nhân, vấn đáp.

* *Nội dung hoạt động và sản phẩm:*

Nội dung hoạt động	Sản phẩm
<p>Hoạt động : HS quan sát <i>Hình 4 trong SGK</i> và trả lời câu hỏi gợi ý của GV:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Em hãy cho biết để tạo một biến mới em chọn khối lệnh nào? – Có tất cả mấy bước để tạo một biến mới? – GV gọi một vài HS trả lời. – GV đưa ra đáp án và nhận xét. 	<ul style="list-style-type: none"> – HS giải thích được để tạo biến mới cần sử dụng nhóm lệnh Các biến số. – Có tất cả bốn bước để tạo biến.
<p>Hoạt động : HS làm việc cá nhân, suy nghĩ và trả lời câu hỏi ở hoạt động .</p>	<p>Kết quả thực hành của HS trên máy.</p>



- GV mời một HS thực hiện trên máy GV.
- GV yêu cầu các HS khác nhận xét, bổ sung.
- GV nhận xét, đánh giá kết quả thực hiện của HS.

Hoạt động  : HS tự chốt kiến thức theo nội dung ghi nhớ.

C. HOẠT ĐỘNG LUYỆN TẬP (5 phút)

* *Mục tiêu:* Giúp HS củng cố, nắm vững lại kiến thức của bài.

* *Phương pháp, kĩ thuật:* Hoạt động cá nhân, vấn đáp.

* *Nội dung hoạt động và sản phẩm:*

Nội dung hoạt động	Sản phẩm
<ul style="list-style-type: none"> - HS làm việc cá nhân, trao đổi để đưa ra phương án đúng cho các yêu cầu của phần Luyện tập. - GV gọi một vài HS trả lời, các nhóm khác nhận xét. 	<p>Bài tập 1. Thứ tự đúng là: a – d – b – c (hoặc d – a – b – c).</p> <p>Bài tập 2. HS cần tạo hai biến là a và S. HS nêu được bốn bước để tạo biến.</p> <p>Bài tập 3.</p> <ul style="list-style-type: none"> a) ❶ Nhập độ dài đường kính hình tròn d. ❷ Tính chu vi hình tròn theo công thức: $C = d \times 3,14$. ❸ Thông báo kết quả tính chu vi C. <p>b) Việc tính chu vi hình tròn có cấu trúc tuần tự vì các bước thực hiện tính chu vi hình tròn không thay đổi được.</p> <p>c) Tạo biến trả lời để nhận số đo đường kính d khi nhập từ bàn phím; biến d và C.</p>

ĐIỀU CHỈNH SAU BÀI DẠY:

.....

.....

.....

.....

.....

Tiết 2: Thực hành, Vận dụng

A. HOẠT ĐỘNG KHỞI ĐỘNG (5 phút)

* *Mục tiêu:* Tạo không khí hứng thú cho bài học.

* *Phương pháp, kĩ thuật:* Trò chơi.

* *Nội dung hoạt động và sản phẩm:*

Nội dung hoạt động	Sản phẩm
<p>HS tham gia trò chơi, trả lời câu hỏi trắc nghiệm. (Phần mềm Kahoot/Quizizz)</p> <p>(Nội dung câu hỏi trong file đính kèm – CÂU HỎI TRÒ CHƠI KHỞI ĐỘNG (tiết 2)).</p>	<p>HS nêu được:</p> <p>Câu 1. a) Không.</p> <p>Câu 2. 1 – b; 2 – a; 3 – c; 4 – d.</p> <p>Câu 3. 1 – a; 2 – c; 3 – b; 4 – d.</p>



B. HOẠT ĐỘNG THỰC HÀNH (25 phút)

* Mục tiêu:

- HS tạo và chạy được các chương trình theo yêu cầu của bài thực hành.
- HS trả lời được các câu hỏi tương ứng của bài thực hành.

* Phương pháp, kĩ thuật: Thực hành, giải quyết vấn đề.

* Nội dung hoạt động và sản phẩm:

Nội dung hoạt động	Sản phẩm
<p>– Bài thực hành 1:</p> <ul style="list-style-type: none"> + HS quan sát trên màn hình, GV chạy chương trình ở <i>Hình 3 trong SGK</i>. + HS thực hành trên máy tính, tạo chương trình tính diện tích mảnh vườn hình vuông ở <i>Hình 3 trong SGK</i>. + HS chạy chương trình để có thể quan sát kết quả. + HS tạo thêm biến Chu vi C và áp dụng công thức: $C = a \times 4$ để tính chu vi hình vuông. + HS chạy chương trình để có thể quan sát kết quả. 	<ul style="list-style-type: none"> - HS tạo được chương trình tính được diện tích mảnh vườn. - HS tạo được chương trình tính được diện tích, chu vi mảnh vườn.
<p>– Bài thực hành 2:</p> <ul style="list-style-type: none"> + HS tạo chương trình Scratch tính diện tích S của hình chữ nhật có số đo chiều dài a, chiều rộng b được nhập từ bàn phím. + Áp dụng công thức: $S = a \times b$. + HS chạy chương trình khi hoàn thành. 	<ul style="list-style-type: none"> - HS tạo được biến a, b, S. - HS tạo được chương trình thông báo kết quả tính diện tích S của hình chữ nhật.
<p>– Bài thực hành 3:</p> <ul style="list-style-type: none"> + HS tạo chương trình Scratch tính chu vi C của hình tròn có số đo đường kính d được nhập từ bàn phím. + Áp dụng công thức: $C = d \times 3,14$. + HS chạy chương trình khi hoàn thành. 	<ul style="list-style-type: none"> - HS tạo được biến d, C. - HS tạo được chương trình thông báo kết quả tính chu vi C của hình tròn.

C. HOẠT ĐỘNG VẬN DỤNG (5 phút)

* Mục tiêu: HS áp dụng được các cấu trúc câu lệnh đã học.

* Phương pháp, kĩ thuật: Giải quyết vấn đề, vấn đáp, thực hành.

* Nội dung hoạt động và sản phẩm:



Nội dung hoạt động	Sản phẩm
<ul style="list-style-type: none">– HS tạo biến Ten để nhập tên từ bàn phím.– HS sử dụng lệnh kết hợp để hiển thị câu nói “Chào bạn” kèm theo tên người dùng vừa nhập.	<ul style="list-style-type: none">– HS tạo được biến Ten.– HS sử dụng câu lệnh kết hợp – HS chạy được chương trình.

ĐIỀU CHỈNH SAU BÀI DẠY:



PHIẾU HỌC TẬP 1

Nhóm ...

Đánh số thứ tự (**1**, **2**, **3**, ...) các công việc theo trình tự thực hiện vào cột Bước.

Bước	Công việc
	Thông báo kết quả tính diện tích S.
	Xác định được số đo chiều dài a của sân vườn.
	Tính diện tích sân theo công thức $S = a \times b$.
	Xác định số đo chiều rộng b của sân vườn.

PHIẾU HỌC TẬP 2

Họ và tên:.....

Nối mỗi lệnh ở cột bên trái với một tác dụng ở cột bên phải cho phù hợp.

Lệnh	Tác dụng
1.	a) Đưa ra màn hình dòng chữ "Nhập số đo cạnh mảnh vườn: ", nhận số đo cạnh mảnh vườn được người dùng nhập từ bàn phím và lưu trữ vào biến
2.	b) Lưu giá trị của biến vào biến
3.	c) Thực hiện phép tính (a * a) rồi lưu kết quả vào biến
4.	d) Thực hiện phép kết hợp để ghép cụm từ "Diện tích mảnh vườn là: " với giá trị biến . Sau đó, lệnh nói hiển thị kết quả của phép kết hợp ra màn hình.



CÂU HỎI TRÒ CHƠI KHỞI ĐỘNG (Tiết 2)

1. Em hãy cho biết trong cấu trúc tuần tự các bước có thể thay đổi vị trí cho nhau không?

- a) Không b) Có

2. Sắp xếp lại các bước thực hiện tạo một biến trong Scratch.

- a) Chọn **Tạo một biến**, cửa sổ **Biến mới** xuất hiện. b) Chọn nhóm lệnh **Các biến số**
c) Gõ tên biến d) Chọn OK

1)

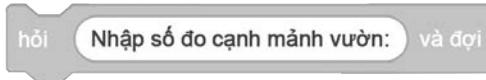
2)

3)

4)

3. Sắp xếp lại các lệnh, khối lệnh để tạo chương trình Scratch tương ứng với mô tả cấu trúc tuần tự.

a)



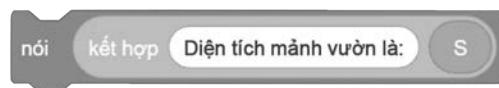
b)



c)



d)



1)

2)

3)

4)



BÀI 10. CẤU TRÚC RẼ NHÁNH

Thời gian thực hiện: 2 tiết

1. Yêu cầu cần đạt

- Nêu được ví dụ cụ thể mô tả cấu trúc rẽ nhánh.
- Sử dụng được cấu trúc rẽ nhánh trong một số chương trình đơn giản.

Từ đó góp phần hình thành các năng lực và phẩm chất chung.

2. Đồ dùng dạy học

- Giáo viên: máy tính, tệp chương trình *Hình 1 trong SGK*, ...
- Học sinh: SGK, vở, bút, ...

3. Các hoạt động dạy học chủ yếu

Tiết 1: Khởi động, Khám phá, Luyện tập

A. HOẠT ĐỘNG KHỞI ĐỘNG (10 phút)

- Mục tiêu:* Đặt HS vào tình huống có vấn đề tạo hứng thú cho bài học.
- Phương pháp, kĩ thuật:* Hoạt động nhóm, trao đổi thảo luận, vấn đáp.
- Nội dung hoạt động và sản phẩm:*

Nội dung hoạt động	Sản phẩm
<p>a) HS quan sát <i>Hình 1 trong SGK</i>. Suy nghĩ cá nhân để trả lời câu hỏi mục a) trong SGK.</p> <p>b) HS làm việc nhóm đôi, đọc thông tin ở <i>Bảng 1 trong SGK</i>, chia sẻ với bạn câu trả cho tình huống b) trong SGK.</p>	<p>a) HS trả lời được số tiền mà gia đình mình phải trả khi đi tham quan dựa theo kết quả của chương trình ở <i>Hình 1 trong SGK</i>.</p> <p>Số tiền = $50\ 000 \times$ số người.</p> <p>b) HS đưa ra được câu trả lời và giải thích được câu trả lời của mình.</p> <p>(Nếu gia đình em đi tham quan vào các ngày trong tuần thì chương trình ở <i>Hình 1 trong SGK</i> tính không đúng số tiền gia đình em phải trả vì các ngày trong tuần giá vé là 30 000 đồng/người).</p>

B. HOẠT ĐỘNG KHÁM PHÁ (20 phút)

1. Cấu trúc rẽ nhánh

* *Mục tiêu:*

- Nhận biết được một việc trong đó có các việc nhỏ hơn *được hoặc không được thực hiện phụ thuộc vào điều kiện là việc có cấu trúc rẽ nhánh*.
- Biết hai cấu trúc rẽ nhánh: *cấu trúc rẽ nhánh dạng thiếu* và *cấu trúc rẽ nhánh dạng đủ*.
- Biết sử dụng cách nói “*Nếu ... thì ...*” và “*Nếu ... thì ... không thì ...*” để mô tả hai cấu trúc rẽ nhánh trên.

* *Phương pháp, kĩ thuật:* HS làm việc cá nhân và nhóm, trao đổi thảo luận nhóm đôi, vấn đáp.

* *Nội dung hoạt động và sản phẩm:*



Nội dung hoạt động	Sản phẩm
<p>Hoạt động : HS làm việc cá nhân đọc kinh chữ và trả lời các câu hỏi của GV:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Theo <i>Bảng 1 trong SGK</i>, nếu gia đình em đi tham quan vào ngày trong tuần thì tiền vé phải trả là bao nhiêu? Hãy sử dụng cách nói “Nếu ... thì ...” để mô tả cách tính tiền trong trường hợp này. – Theo <i>Bảng 1 trong SGK</i>, nếu gia đình em đi tham quan vào ngày cuối tuần thì tiền vé phải trả là bao nhiêu? Hãy sử dụng cách nói “Nếu ... thì ...” để mô tả cách tính tiền trong trường hợp này. – Sử dụng cách nói “Nếu ... thì ... không thì ...” để mô tả cách tính tiền mua vé theo giá vé ở <i>Bảng 1 trong SGK</i>. – Có mấy dạng cấu trúc rẽ nhánh? – Đó là những dạng nào? 	<ul style="list-style-type: none"> – HS trả lời được các câu hỏi dẫn dắt của GV. + Nếu gia đình em đi tham quan vào ngày trong tuần thì tiền vé phải trả là: $\text{Số tiền} = 30\,000 \times \text{số người.}$ + Nếu gia đình em đi tham quan vào ngày cuối tuần thì tiền vé phải trả là: $\text{Số tiền} = 50\,000 \times \text{số người.}$ + Nếu gia đình em đi tham quan vào ngày trong tuần thì $\text{Số tiền} = 30\,000 \times \text{số người}$ không thì $\text{Số tiền} = 50\,000 \times \text{số người}$ (HS có thể diễn đạt ngược lại). – HS trả lời được hai cấu trúc rẽ nhánh: <i>cấu trúc rẽ nhánh dạng thiếu</i> và <i>cấu trúc rẽ nhánh dạng đủ</i>. – HS sử dụng được cách nói “Nếu ... thì ...” và “Nếu ... thì ... không thì ...” để mô tả hai cấu trúc rẽ nhánh.
<p>Hoạt động : HS làm việc nhóm đôi, đọc yêu cầu làm, lần lượt từng người trong nhóm thực hiện nhiệm vụ của hoạt động.</p> <p>Lưu ý: Chưa bắt buộc HS phải thể hiện điều kiện ĐI XEM PHIM MỘT MÌNH (hay ĐI XEM THEO NHÓM) dưới dạng lệnh Scratch. HS chỉ cần sử dụng được cách nói “Nếu ... thì ...”, “Nếu ... thì ... không thì ...” cho ví dụ trên để mô tả cấu trúc rẽ nhánh.</p>	<ul style="list-style-type: none"> – HS sử dụng được cách nói “Nếu ... thì ...”: + Nếu ĐI XEM PHIM MỘT MÌNH thì số tiền = $60\,000$. + Nếu ĐI XEM THEO NHÓM thì số tiền = $40\,000 \times \text{số người.}$ – HS sử dụng được cách nói “Nếu ... thì ... không thì ...”: + Nếu ĐI XEM PHIM MỘT MÌNH thì số tiền = $60\,000$ không thì số tiền = $40\,000 \times \text{số người.}$
<p>Hoạt động : HS tự chốt kiến thức theo nội dung ghi nhớ.</p>	

2. Cấu trúc rẽ nhánh trong Scratch

* *Mục tiêu:*

- HS biết được khái niệm rẽ nhánh dạng thiếu/dạng đủ của Scratch là để mô tả cấu trúc rẽ nhánh dạng thiếu/dạng đủ.

* *Phương pháp, kĩ thuật:* Hoạt động nhóm, trao đổi, thảo luận, vấn đáp.

* *Nội dung hoạt động và sản phẩm:*



Nội dung hoạt động	Sản phẩm
<p>Hoạt động : HS làm việc nhóm, đọc khen chử, quan sát kênh hình (<i>Hình 2, Hình 3, Hình 4 trong SGK</i>) để biết được cấu trúc rẽ nhánh dạng thiếu, cấu trúc rẽ nhánh dạng đủ được thể hiện trong Scratch bằng các khối lệnh rẽ nhánh tương ứng.</p> <p>– Sau khi đọc xong, các nhóm trao đổi và thống nhất ghi câu trả lời vào mục hoạt động của PHIẾU HỌC TẬP.</p> <p>– GV mời đại diện các nhóm mô tả lại hai khối lệnh rẽ nhánh.</p> <p>– GV mời đại diện các nhóm giải thích các hoạt động của khối lệnh ở <i>Hình 4 trong SGK</i>.</p>	<ul style="list-style-type: none"> – HS biết được cấu trúc rẽ nhánh dạng thiếu, cấu trúc rẽ nhánh dạng đủ được thể hiện trong Scratch bằng các khối lệnh rẽ nhánh tương ứng, điền được đáp án đúng trong PHIẾU HỌC TẬP. – Hình 1a: Khối lệnh rẽ nhánh dạng thiếu. – Hình 1b: Khối lệnh rẽ nhánh dạng đủ. – là nơi đặt điều kiện. – ①, ② là nơi đặt lệnh, khối lệnh được thực hiện khi điều kiện thỏa mãn. – ③ là nơi đặt lệnh, khối lệnh được thực hiện khi điều kiện không thỏa mãn.
<p>Hoạt động : HS làm việc theo nhóm thực hiện yêu cầu của hoạt động : trên PHIẾU HỌC TẬP.</p> <p>– GV mời đại diện các nhóm trình bày kết quả làm việc, giải thích về kết quả của nhóm.</p>	<ul style="list-style-type: none"> – HS nhanh chóng thực hiện đúng kết quả của các câu hỏi trong hoạt động . <p>① 1 – b, 2 – a.</p> <p>② 1 – b, 2 – c, 3 – a.</p> <p>③ Khối lệnh 1: 1 – a, 2 – d, 3 – b, 4 – c. (Đáp án khác chấp nhận được: 1 – b, 2 – c, 3 – a, 4 – d).</p> <p>Khối lệnh 2: 1 – a, 2 – d, 3 – c. (Đáp án khác chấp nhận được: 1 – b, 2 – c, 3 – d).</p>
<p>Hoạt động : HS tự chốt kiến thức theo nội dung ghi nhớ.</p>	

C. HOẠT ĐỘNG LUYỆN TẬP (5 phút)

* *Mục tiêu:* Giúp HS củng cố, nắm vững lại kiến thức của bài.

* *Phương pháp, kĩ thuật:* Hoạt động nhóm đôi, vấn đáp.

* *Nội dung hoạt động và sản phẩm:*

Nội dung hoạt động	Sản phẩm
<p>– HS làm việc nhóm đôi, trao đổi để đưa ra phương án đúng cho yêu cầu của phần Luyện tập.</p> <p>– GV gọi một vài nhóm trả lời, các nhóm khác nhận xét.</p>	HS ghép đúng: 1 – b, 2 – c, 3 – a.



ĐIỀU CHỈNH SAU BÀI DẠY:

Tiết 2: Thực hành, Vận dụng

A. HOẠT ĐỘNG KHỞI ĐỘNG (5 phút)

* *Mục tiêu:* Tạo không khí hứng thú cho bài học.

* *Phương pháp, kĩ thuật:* Trò chơi.

* *Nội dung hoạt động và sản phẩm:*

Nội dung hoạt động	Sản phẩm
HS tham gia trò chơi, trả lời câu hỏi trắc nghiệm. (Phần mềm Kahoot/Quizizz) (Nội dung câu hỏi trong file đính kèm – CÂU HỎI TRÒ CHƠI KHỞI ĐỘNG (tiết 2)).	HS trả lời được: Câu 1. a, b. Câu 2. b. Câu 3. a) đặt: số tiền thành $50\ 000 \times$ số người b) ngay = cuối tuần Câu 4. b. Câu 5. b.

B. HOẠT ĐỘNG THỰC HÀNH (20 phút)

* *Mục tiêu:*

– HS tạo và chạy được chương trình, sửa được chương trình theo các yêu cầu của bài thực hành.

– HS trả lời được các câu hỏi tương ứng của bài thực hành.

* *Phương pháp, kĩ thuật:* Thực hành, giải quyết vấn đề.

* *Nội dung hoạt động và sản phẩm:*

Nội dung hoạt động	Sản phẩm
Bài thực hành 1, câu a): – HS quan sát trên màn hình, GV chạy chương trình ở <i>Hình 1 trong SGK</i> . – HS thực hành trên máy tính, tạo chương trình tính tiền mua vé tham quan ở <i>Hình 1 trong SGK</i> . – HS chạy chương trình để có thể quan sát kết quả.	<ul style="list-style-type: none"> – HS tạo được chương trình và tính được số tiền cho số người cần mua vé tham quan. – HS khai báo được các biến cần sử dụng (<i>so_nguoit, so_tien</i>). – Các bài thực hành trên máy tính của HS.



<p>Bài thực hành 1, câu b):</p> <p>– HS thực hành trên máy, sử dụng khối lệnh rẽ nhánh dạng đủ để tạo chương trình tính tiền mua vé tham quan trong thời gian khuyến mãi theo giá vé ở <i>Bảng 1 trong SGK</i>.</p>	<ul style="list-style-type: none"> – HS tạo được chương trình với lệnh rẽ nhánh dạng đủ. – Các bài thực hành trên máy tính của HS.
 <pre> when green flag clicked ask [Nhập số người tham quan:] and wait set [so_nguoi v] ask [Nhập ngày tham quan:] and wait set [ngay v] if then if [ngay v] = [trong tuần v] then set [so_tien v] to (30000 * [so_nguoi v]) else set [so_tien v] to (50000 * [so_nguoi v]) end end say [Số tiền mua vé là: so_tien] </pre> <p>Lưu ý: GV cần đặt câu hỏi gợi ý về các biến của bài thực hành (so_nguoi, so_tien, ngay).</p> <p>– Khi nhập biến <i>ngay</i>: cần nhập là “trong tuần” để thể hiện là đi vào các ngày trong tuần; có thể phát sinh lỗi nếu HS nhập “thứ hai”, “thứ ba”, …, “thứ sáu”; GV cần giải thích biến “ngay” đang so sánh với chữ “trong tuần”. Vậy để tính đúng thì cần nhập “trong tuần”.</p>	
<p>Bài thực hành 2:</p> <p>– Đặt các câu hỏi gợi ý để HS biết được các biến cần có cho bài, biết được “điều kiện” của câu lệnh rẽ nhánh:</p> <ul style="list-style-type: none"> + Chương trình này cần khai báo biến gì? + Điều kiện để tính được giá vé là gì? <p>– HS thực hành cá nhân trên máy tính, tạo chương trình Scratch tính tiền mua vé xem phim theo giá vé ở <i>Bảng 2 trong SGK</i>.</p> <p>– GV quan sát HS tạo và chạy chương trình, hỗ trợ gợi ý khi cần thiết.</p>	<ul style="list-style-type: none"> – HS trả lời được các câu hỏi gợi ý để xây dựng chương trình: + Biến cần khai báo: số người (so_nguoi), số tiền (so_tien). + Điều kiện: nếu so_nguoi = 1. – HS tạo được chương trình, áp dụng khối câu lệnh rẽ nhánh dạng thiếu, dạng đủ vào trong chương trình. – Các bài thực hành trên máy tính của HS.



- GV cần đảm bảo được HS sử dụng được cả hai dạng của khối lệnh rẽ nhánh cho bài này. Vì vậy, sau khi làm xong, GV yêu cầu HS đổi dạng lệnh rẽ nhánh rồi thực hiện chạy lại chương trình.



C. HOẠT ĐỘNG VẬN DỤNG (10 phút)

* *Mục tiêu:* HS áp dụng được các cấu trúc câu lệnh đã học.

* *Phương pháp, kĩ thuật:* Giải quyết vấn đề, vấn đáp, thực hành.

* *Nội dung hoạt động và sản phẩm:*

Nội dung hoạt động	Sản phẩm
<ul style="list-style-type: none"> – HS quan sát <i>Bảng 3 trong SGK</i> (bảng giá cước taxi) và cho biết: <ul style="list-style-type: none"> + Có mấy loại giá cước taxi? + Cần mấy biến cho chương trình tính tiền giá taxi? + Nên sử dụng khối câu lệnh rẽ nhánh loại nào cho bài này? + Công thức tính số tiền khi số km nhỏ hơn hoặc bằng 30 là gì? (CT1) + Công thức tính số tiền khi số km lớn hơn 30 là gì? (CT2) - GV chốt đáp án và gợi ý cách thực hiện. - HS thực hành trên máy tính tạo chương trình và chạy khi hoàn thành. 	<ul style="list-style-type: none"> – Có hai loại giá cước taxi. – Cần hai biến đó là quãng đường S (so_km) và Số tiền (so_tien). – Nên sử dụng câu lệnh rẽ nhánh đầy đủ. – CT1: $14\ 000 \times so_km$. – CT2: $14\ 000 \times 30 + (so_km - 30) \times 11\ 000$. – HS tạo được chương trình, áp dụng khối câu lệnh rẽ nhánh đầy đủ vào chương trình và chạy được chương trình.



Khi bấm vào

hỏi Nhập độ dài quãng đường và đợi

đặt so_km ▾ thành trả lời

nếu so_km < 30 hoặc so_km = 30 thì

đặt so_tien ▾ thành 14000 * so_km

nếu không thì

đặt so_tien ▾ thành 14000 * 30 + 11000 * so_km - 30

nói kết hợp Số tiền taxi là: so_tien

– Nếu còn thời gian, GV đặt thêm câu hỏi để gợi ý HS đảo vị trí các câu điều kiện, thực hiện viết lại chương trình.

ĐIỀU CHỈNH SAU BÀI DẠY:

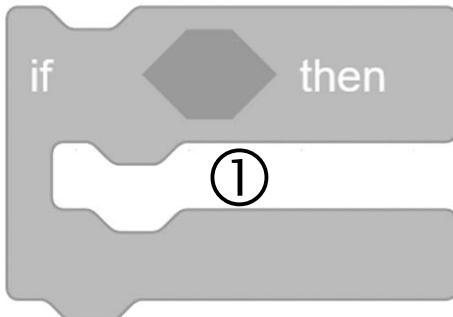
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....



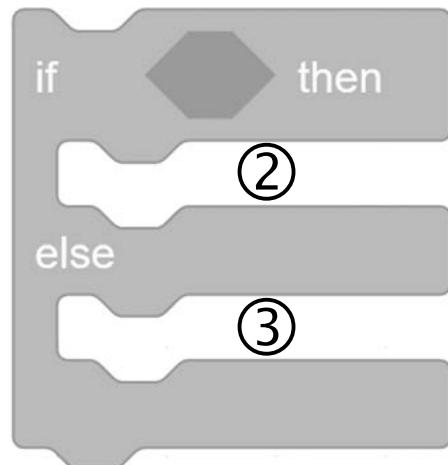
PHIẾU HỌC TẬP

Nhóm ...

Hoạt động : Điền từ thích hợp vào chỗ chấm (.....).



Hình 1a. Khối lệnh rẽ nhánh



Hình 1b. Khối lệnh rẽ nhánh



là nơi đặt:

.....

①, ② là nơi đặt:

.....

③ là nơi đặt:

.....



Hoạt động : Kết quả ghép đúng là:

①

②

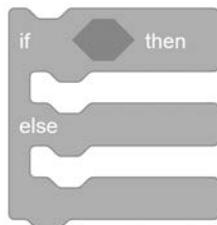
③



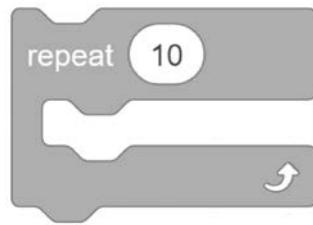
CÂU HỎI TRÒ CHƠI KHỞI ĐỘNG (tiết 2)

1. Em hãy cho biết đâu là “**cấu trúc rẽ nhánh dạng đú**”? (chọn 2 đáp án)

a)



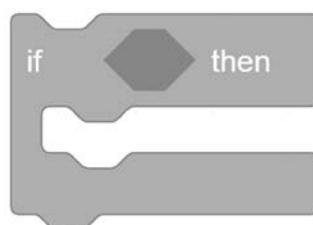
b)



c)

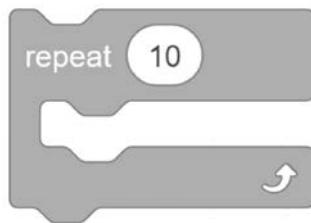


d)

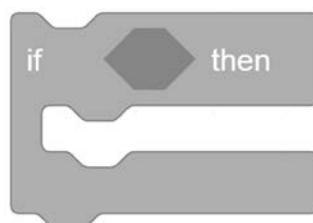


2. Em hãy cho biết đâu là “**cấu trúc rẽ nhánh dạng thiếu**”?

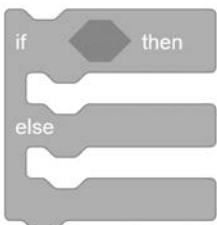
a)



b)



c)



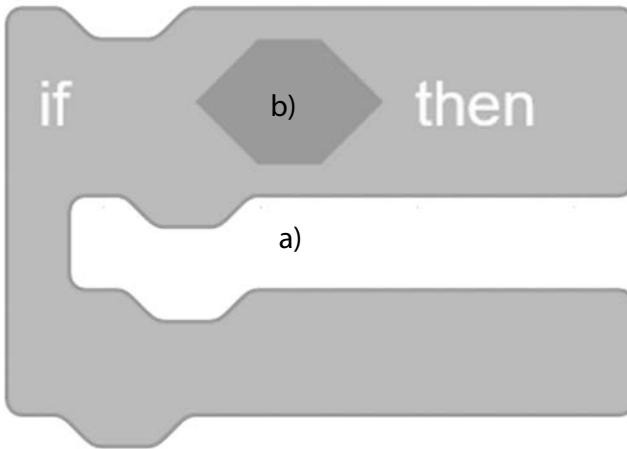
d)



3. Giá vé tham quan cuối tuần (thứ 7 và chủ nhật): 50.000 đồng/ người. Em hãy hoàn thiện câu lệnh rẽ nhánh thiếu sau để tính số tiền tham quan bằng cách kéo thả.

ngay = cuối tuần

đặt số tiền thành $50\ 000 \times$ số người



4.

BẢNG GIÁ VÉ THAM QUAN	
CUỐI TUẦN (Thứ 7 và chủ nhật)	50.000 đồng/người
TRONG TUẦN (Từ thứ 2 đến thứ 6)	30.000 đồng/người

Em hãy cho biết đâu là khối câu lệnh rẽ nhánh dạng đầy đủ cho bảng thông tin trên.

a)



b)



c)



d)



5.

BẢNG GIÁ VÉ THAM QUAN	
CUỐI TUẦN (Thứ 7 và chủ nhật)	50.000 đồng/người
TRONG TUẦN (Từ thứ 2 đến thứ 6)	30.000 đồng/người



Em hãy cho biết đâu là khối câu lệnh rẽ nhánh dạng đầy đủ cho bảng thông tin trên.

a)



b)



c)



d)





BÀI 11. CẤU TRÚC LẶP

Thời gian thực hiện: 2 tiết

1. Yêu cầu cần đạt

- Nêu được ví dụ cụ thể mô tả cấu trúc lặp.
- Sử dụng được cấu trúc lặp trong một số chương trình đơn giản.

Từ đó góp phần hình thành các năng lực và phẩm chất chung.

2. Đồ dùng dạy học

- Giáo viên: Máy tính, tệp chương trình *Hình 1 trong SGK*,
- Học sinh: SGK, vở, bút,

3. Các hoạt động dạy học chủ yếu

Tiết 1: Khởi động, Khám phá, Luyện tập

A. HOẠT ĐỘNG KHỞI ĐỘNG (10 phút)

* *Mục tiêu:* Đặt HS vào tình huống có vấn đề tạo hứng thú cho bài học.

* *Phương pháp, kĩ thuật:* Hoạt động nhóm, trao đổi thảo luận, vấn đáp, giải quyết vấn đề.

* *Nội dung hoạt động và sản phẩm:*

Nội dung hoạt động	Sản phẩm
<p>– HS theo dõi GV chạy chương trình <i>Hình 1 trong SGK</i>, quan sát các câu lệnh được sử dụng và cho biết:</p> <p>a) Nhân vật cá sẽ di chuyển bao nhiêu lần trên sân khấu?</p> <p>b) HS hoạt động nhóm, thảo luận: Cần sửa chương trình như thế nào để:</p> <p>– Nhân vật cá di chuyển 20 lần trên sân khấu?</p> <p>– Nhân vật cá di chuyển trên sân khấu đến khi phím bất kì (trên bàn phím) được gõ?</p> <p>– GV mời đại diện một vài nhóm trả lời.</p> <p>– GV tổng hợp ý kiến dẫn dắt vào bài mới.</p> <p>Lưu ý:</p> <p>– Câu trả lời của HS là kết quả của việc dự đoán, để biết đáp án, hãy cùng nhau tham gia phần Khám phá.</p>	<p>– Nhân vật cá sẽ di chuyển một lần trên sân khấu khi nháy nút cờ xanh.</p> <p>– HS nêu được cần sử dụng 20 lần câu lệnh để nhân vật cá di chuyển 20 lần trên sân khấu.</p> <p>– HS có thể đưa ra được đáp án sử dụng câu lệnh sau: để điều khiển nhân vật cá di chuyển trên sân khấu cho đến khi phím bất kì được gõ.</p>



B. HOẠT ĐỘNG KHÁM PHÁ: (20 phút)

1. Cấu trúc lặp

* Mục tiêu:

– Nhận biết được một việc trong đó có các việc nhỏ hơn được thực hiện lặp lại một số lần liên tiếp là việc có cấu trúc lặp.

– Biết mô tả cấu trúc lặp dưới hai dạng: Cấu trúc lặp với số lần biết trước và cấu trúc lặp với số lần chưa biết trước.

* Phương pháp, kĩ thuật: HS làm việc cá nhân và trao đổi thảo luận nhóm đôi, vấn đáp.

* Nội dung hoạt động và sản phẩm:

Nội dung hoạt động	Sản phẩm
<p>Hoạt động : HS làm việc cá nhân, đọc kênh chữ kết hợp quan sát ví dụ của GV:</p> <ul style="list-style-type: none"> – GV giới thiệu cho HS có một số công việc mà trong đó được chia thành nhiều việc nhỏ hơn được thực hiện lặp lại một số lần liên tiếp là việc có cấu trúc lặp. – HS quan sát <i>Bảng 1 trong SGK</i> và trả lời câu hỏi gợi ý của GV: <ul style="list-style-type: none"> + Có bao nhiêu cấu trúc lặp? + Các cấu trúc lặp này khác nhau ở chỗ nào? – GV mời một số HS trả lời. – GV chốt đáp án và nhận xét. 	<p>HS nêu được:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Có hai loại cấu trúc lặp: Lặp với số lần biết trước và lặp với số lần chưa biết trước. – Các cấu trúc lặp khác nhau ở việc biết trước và chưa biết trước số lần lặp.
<p>Hoạt động : HS làm việc nhóm, thảo luận và ghi kết quả vào PHIẾU HỌC TẬP 1.</p> <ul style="list-style-type: none"> – GV mời đại diện một số nhóm HS trình bày kết quả. Các HS khác nhận xét bài của các nhóm mới trình bày. – GV chốt đáp án và nhận xét. 	<p>HS trả lời được:</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Lặp 4 lần: Di chuyển 100 bước; đợi 1 giây; xoay trái 90°. b) Lặp cho đến khi phím Q được gõ: Lướt trong 1 giây tới vị trí ngẫu nhiên.
<p>Hoạt động : HS tự chốt kiến thức theo nội dung ghi nhớ.</p>	

2. Cấu trúc lặp trong Scratch

* Mục tiêu:

– HS biết được chương trình có cấu trúc lặp.

– HS biết được khối lệnh lặp với số lần biết trước; khối lệnh lặp với số lần chưa biết trước trong chương trình.

* Phương pháp, kĩ thuật: HS thảo luận nhóm, vấn đáp.

* Nội dung hoạt động và sản phẩm:



Nội dung hoạt động	Sản phẩm
<p>Hoạt động : HS quan sát <i>Hình 2</i> và <i>Hình 3</i> trong SGK là hai cấu trúc tương ứng với khối lệnh lặp với số lần biết trước và khối lệnh lặp với số lần chưa biết trước.</p> <p>Câu hỏi gợi ý:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Vị trí của các câu lệnh lặp được đặt tại đâu? - HS lên bảng chỉ vị trí để các câu lệnh cần lặp. - GV chốt đáp án và nhận xét. - GV yêu cầu một HS lên thực hiện việc lặp 20 lần lệnh lướt trong 1 giây tới vị trí ngẫu nhiên trên máy GV; một HS lên thực hiện việc lặp cho tới khi phím bất kì được bấm với lệnh lướt trong 1 giây tới vị trí ngẫu nhiên trên máy GV. 	<p>HS trả lời được:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Các câu lệnh lặp được đặt bên trong vòng lặp. - HS thực hiện thực hành minh họa được yêu cầu của GV trên máy tính.
<p>Hoạt động : HS làm việc cá nhân trả lời vào PHIẾU HỌC TẬP 2.</p> <ul style="list-style-type: none"> - GV chốt đáp án và nhận xét. 	<ul style="list-style-type: none"> - Câu trả lời của HS trong PHIẾU HỌC TẬP 2. - Đối với , HS nêu được: <ul style="list-style-type: none"> a) Lặp cho đến khi phím bất kì được gõ: Lướt trong 1 giây tới vị trí ngẫu nhiên. b) Lặp 20 lần: Lướt trong 1 giây tới vị trí ngẫu nhiên. - Đối với , HS ghép được là: 1 – c; 2 – a; 3 – b. - Đối với , HS lấy được ví dụ cho thấy sử dụng khối lệnh lặp giúp chương trình ngắn gọn, dễ hiểu hơn.
Hoạt động : HS tự chốt kiến thức theo nội dung ghi nhớ.	

C. HOẠT ĐỘNG LUYỆN TẬP (5 phút)

* *Mục tiêu:* Giúp HS củng cố, nắm vững lại kiến thức của bài.

* *Phương pháp, kĩ thuật:* Hoạt động cá nhân, vấn đáp.

* *Nội dung hoạt động và sản phẩm:*

Nội dung hoạt động	Sản phẩm
<ul style="list-style-type: none"> - HS làm việc cá nhân, đọc yêu cầu trong phần Luyện tập. - GV mời một số HS trả lời. GV chốt đáp án và nhận xét. 	<p>HS nêu được:</p> <p>Bài tập 1.</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Lặp cho tới khi thành thạo: Gõ bàn phím bằng mươi ngón tay.



b) Lặp 3 lần: Chạy quanh sân bóng.

Bài tập 2. 1 – b; 2 – a.

ĐIỀU CHỈNH SAU BÀI DẠY:

.....
.....
.....
.....
.....
.....

Tiết 2: Thực hành, Vận dụng

A. HOẠT ĐỘNG KHỞI ĐỘNG (5 phút)

* *Mục tiêu:* Tạo không khí hứng thú cho bài học.

* *Phương pháp, kĩ thuật:* Trò chơi.

* *Nội dung hoạt động và sản phẩm:*

Nội dung hoạt động	Sản phẩm
HS tham gia trò chơi, trả lời câu hỏi trắc nghiệm. (<i>Nội dung câu hỏi trong file đính kèm – CÂU HỎI TRÒ CHƠI KHỞI ĐỘNG</i> (tiết 2)).	HS trả lời được: 1 – C; 2 – B; 3 – A.

B. HOẠT ĐỘNG THỰC HÀNH (20 phút)

* *Mục tiêu:*

- HS tạo và chạy được chương trình theo các yêu cầu của bài thực hành.
- HS trả lời được các câu hỏi tương ứng của bài thực hành.

* *Phương pháp, kĩ thuật:* Thực hành, giải quyết vấn đề.

* *Nội dung hoạt động và sản phẩm:*

Nội dung hoạt động	Sản phẩm
<p>– Bài thực hành 1:</p> <p>a) HS quan sát <i>Hình 1</i> trong SGK tạo và chạy chương trình, lưu vào máy tính với tên Fish_1.</p> <p>– GV mời một số HS trả lời câu hỏi: Nhân vật cá di chuyển bao nhiêu lần trên sân khấu?</p> <p>– GV chốt đáp án và nhận xét.</p> <p>b) HS chỉnh sửa chương trình Fish_1 để nhân vật cá di chuyển 20 lần trên sân khấu. Chạy và lưu chương trình với tên khác là Fish_20.</p>	<p>– HS tạo được chương trình với nhân vật cá di chuyển trên sân khấu.</p> <p>– HS trả lời được nhân vật cá di chuyển 1 lần. HS chạy và lưu bài với tên Fish_1 vào trong ổ địa D:\ của máy tính.</p> <p>– HS sử dụng khối lệnh với số lần lặp là 20. HS chạy và lưu với tên mới Fish_20.</p>



c) HS chỉnh sửa chương trình Fish_1 để nhân vật cá di chuyển trên sân khấu đến khi phím bất kì được gõ. Chạy và lưu chương trình với tên khác là Fish_phimbatki.

d) HS chỉnh sửa chương trình Fish_phimbatki để nhân vật cá di chuyển trên sân khấu đến khi phím Q được gõ. Chạy và lưu chương trình với tên khác là Fish_Q.

- GV quan sát quá trình làm việc của HS. Hướng dẫn và gợi ý với trường hợp HS chưa làm được.

- HS sử dụng khối lệnh



để điều khiển nhân vật cá di chuyển trên sân khấu đến khi phím bất kì được gõ. HS chạy và lưu với tên mới Fish_phimbatki.

- HS sử dụng lệnh



để điều khiển nhân vật cá di chuyển trên sân khấu đến khi phím q được gõ. HS chạy và lưu với tên mới Fish_Q.

- Bài thực hành 2:

+ HS tạo chương trình Scratch (có sử dụng khối lệnh lặp) điều khiển nhân vật trên sân khấu di chuyển theo các cạnh của hình vuông, trở về vị trí xuất phát.

+ HS trả lời câu hỏi gợi ý của GV: Hình vuông có bao nhiêu cạnh? Góc xoay của mỗi cạnh hình vuông là bao nhiêu? Từ đó, HS suy ra số lần lặp của việc di chuyển và xoay.

+ HS chạy chương trình khi hoàn thành.

+ GV mời một số HS trình bày kết quả làm việc.

+ Các HS khác quan sát, nhận xét và bổ sung.

- HS biết được nhân vật phải di chuyển và quay góc 90° 4 lần.

- HS tạo và chạy được chương trình.



C. HOẠT ĐỘNG VẬN DỤNG (10 phút)

* *Mục tiêu:* HS áp dụng được các cấu trúc câu lệnh đã học.

* *Phương pháp, kĩ thuật:* Giải quyết vấn đề, vấn đáp, thực hành.

* *Nội dung hoạt động và sản phẩm:*

Nội dung hoạt động	Sản phẩm
a) HS thay đổi phông nền và tạo thêm nhân vật bướm như ở <i>Hình 5 trong SGK</i> .	- HS thay được phông nền và thêm nhân vật bướm. - HS sử dụng được câu lệnh lặp có điều kiện.
b) HS tạo câu lệnh điều khiển nhân vật bướm bay xung quanh cho tới khi chạm nhân vật Mèo thì nói "Xin chào" và kết thúc chương trình như ở <i>Hình 1</i> .	



Hình 1. Sân khấu

- HS tạo và chạy được chương trình.
- GV giới thiệu bài của một bạn đã hoàn thành.
- GV giới thiệu thêm về lệnh liên tục

 , để có thể dừng lệnh liên tục lại các em có thể sử dụng lệnh dừng lại  hoặc bấm vào nút lệnh Stop .



ĐIỀU CHỈNH SAU BÀI DẠY:

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....



PHIẾU HỌC TẬP 1

Nhóm ...

Mô tả tình huống dưới đây bằng cấu trúc lặp với số lần biết trước hoặc cấu trúc lặp với số lần chưa biết trước.

Tình huống	Mô tả
a) Điều khiển nhân vật trên sân khấu thực hiện 4 lần: di chuyển 100 bước; đợi 1 giây; xoay trái 90°.
b) Điều khiển nhân vật trên sân khấu thực hiện lướt trong 1 giây tới vị trí ngẫu nhiên đến khi phím Q được gõ.

PHIẾU HỌC TẬP 2

Nhóm ...

1. Hãy cho biết, mỗi ví dụ ở Bảng 1 tương ứng với một khối lệnh nào ở Hình 4 trong SGK.

Bảng 1. Mô tả cấu trúc lặp

Cấu trúc	Cách mô tả	Ví dụ
Lặp với số lần biết trước	Lặp n lần: Việc được thực hiện lặp lại. (Trong đó, n là số tự nhiên).	Lặp 20 lần: Lướt trong 1 giây tới vị trí ngẫu nhiên.
Lặp với số lần chưa biết trước	Lặp cho đến khi điều kiện được thoả mãn: Việc được thực hiện lặp. (Trong đó, điều kiện là một sự kiện nào đó xảy ra).	Lặp cho đến khi phím <i>bất kì</i> được gõ: Lướt trong 1 giây tới vị trí ngẫu nhiên.

Khối lệnh	Trả lời
a)
b)



2. Ghép mỗi mô tả cấu trúc lặp ở cột bên trái với một khối lệnh Scratch tương ứng ở cột bên phải.

Mô tả cấu trúc lặp	Khối lệnh Scratch
1) Lặp cho đến khi phím bất kỳ được gõ: – Lướt trong 1 giây đến vị trí ngẫu nhiên; – Nếu chạm cạnh sân khấu thì bật lại.	a)
2) Lặp 4 lần: – Di chuyển 100 bước; – Đợi 1 giây; – Xoay trái 90°.	b)
3) Lặp cho đến khi phím Q được gõ: Lướt trong 1 giây đến vị trí ngẫu nhiên.	c)

Kết quả ghép đúng là:

3. Em hãy nêu ví dụ cho thấy sử dụng khối lệnh giúp chương trình ngắn gọn, dễ hiểu hơn.

.....
.....
.....
.....
.....
.....



CÂU HỎI TRÒ CHƠI KHỞI ĐỘNG (tiết 2)

SCRATCH



1. Một việc được gọi là việc có cấu trúc lặp khi?

- A. Một việc có nhiều việc nhỏ hơn.
- B. Một việc có nhiều việc nhỏ hơn được thực hiện tuần tự.
- C. Một việc có nhiều việc nhỏ hơn được thực hiện lặp lại nhiều lần.
- D. Một việc không có nhiều việc nhỏ hơn.



SCRATCH



2. Có mấy dạng cấu trúc lặp trong Scratch?



- A. 1
- B. 2
- C. 3
- D. 4

SCRATCH



3. Lệnh sau dùng để?



- A. Lặp n lần:
Việc được thực hiện lặp lại.



- B. Lặp cho đến khi điều kiện được thỏa mãn:
Việc được thực hiện lặp lại.



BÀI 12. VIẾT CHƯƠNG TRÌNH ĐỂ TÍNH TOÁN

Thời gian thực hiện: 2 tiết

1. Yêu cầu cần đạt

- Sử dụng được biểu thức trong một số chương trình đơn giản.

Từ đó góp phần hình thành các năng lực và phẩm chất chung.

2. Đồ dùng dạy học

- Giáo viên: SGK, máy chiếu, máy tính,
- Học sinh: SGK, vở, bút,

3. Các hoạt động dạy học chủ yếu

Tiết 1: Khởi động, Khám phá, Luyện tập

A. HOẠT ĐỘNG KHỞI ĐỘNG (5 phút)

* Mục tiêu: Đặt HS vào tình huống có vấn đề tạo hứng thú cho bài học.

* Phương pháp, kĩ thuật: Cá nhân, giải quyết vấn đề.

* Nội dung hoạt động và sản phẩm:

Nội dung hoạt động	Sản phẩm
– HS đọc yêu cầu, tham gia trả lời câu hỏi để ôn lại các phép toán đã sử dụng trong Scratch của bài học trước.	Câu trả lời của HS.

B. HOẠT ĐỘNG KHÁM PHÁ (25 phút)

1. Biểu thức số học trong Scratch

* Mục tiêu:

– Nhận biết được các phép toán: cộng, trừ, nhân chia, chia lấy phần dư, làm tròn số trong Toán học.

– Biết quy tắc thực hiện phép toán trong Scratch: các phép toán được thực hiện từ trái sang phải, phép toán bên trong được thực hiện trước, phép toán bên ngoài thực hiện sau.

* Phương pháp, kĩ thuật: HS làm việc cá nhân và trao đổi thảo luận nhóm đôi, vấn đáp.

* Nội dung hoạt động và sản phẩm:

Nội dung hoạt động	Sản phẩm
a) Phép toán số học trong Scratch Hoạt động : HS làm việc nhóm thực hiện dự đoán kết quả phép toán tương ứng trong Toán học vào PHIẾU HỌC TẬP 1. – GV mời một số nhóm trả lời. GV chốt đáp án và nhận xét.	HS trả lời được: 1 – d; 2 – c; 3 – b; 4 – e; 5 – g; 6 – a.
Hoạt động : HS làm việc cá nhân và trả lời câu hỏi ở yêu cầu phần .	– Phép toán trong Scratch giống trong phép Toán học là: dấu cộng, trừ.



<ul style="list-style-type: none"> - GV mời một số HS trả lời, chốt đáp án và nhận xét. 	<ul style="list-style-type: none"> - Phép toán trong Scratch khác trong phép Toán học là: dấu nhân, chia.
<p>b) Biểu thức số học trong Scratch</p> <p>Hoạt động : HS đọc kênh chữ, quan sát biểu thức số học ở <i>Hình 2a trong SGK</i> và cho biết quy tắc thực hiện.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Từ câu trả lời của HS, GV dẫn dắt vào cách thực hiện biểu thức trong Scratch ở <i>Hình 2b trong SGK</i>. 	HS nêu được trong Scratch, các phép toán được thực hiện từ trái sang phải, nhân chia trước, cộng trừ sau, trong ngoặc trước, ngoài ngoặc sau.
<p>Hoạt động : HS làm việc cá nhân và trả lời câu hỏi ở yêu cầu phần .</p> <ul style="list-style-type: none"> - GV mời một số HS trả lời, chốt đáp án và nhận xét. 	HS ghép được là: 1 – c; 2 – a; 3 – b; 4 – d.
<p>Hoạt động : HS tự chốt kiến thức theo nội dung ghi nhớ.</p>	

2. Biểu thức so sánh trong Scratch

* Mục tiêu:

- HS biết được các phép so sánh trong Scratch.
- HS biết được các phép so sánh thường được sử dụng để mô tả điều kiện trong cấu trúc rẽ nhánh, cấu trúc lặp với số lần chưa biết trước.

* Phương pháp, kĩ thuật: HS thảo luận nhóm, vấn đáp.

* Nội dung hoạt động và sản phẩm:

Nội dung hoạt động	Sản phẩm
<p>Hoạt động : HS suy nghĩ, thảo luận nhóm và trả lời câu hỏi gợi ý của GV:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Trong Bài 10 các em đã tính số tiền vé tham quan như thế nào? - Em đã sử dụng phép so sánh nào trong khi tính tiền vé tham quan? - Như vậy trong chương trình Scratch cũng sử dụng các phép so sánh giống với phép so sánh trong Toán học: So sánh lớn hơn, so sánh nhỏ hơn, so sánh bằng. Được biểu diễn dưới dạng như ở <i>Bảng 3 trong SGK</i>. <p>Lưu ý: Em có thể sử dụng các phép so sánh để mô tả điều kiện trong khối lệnh rẽ nhánh, khối lệnh lặp với số lần chưa biết trước.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - HS trả lời được cách tính tiền vé tham quan ở Bài 10 như sau: <ul style="list-style-type: none"> + Nếu là ngày cuối tuần thì giá vé tham quan là $50\ 000đ \times$ số người. + Nếu là ngày trong tuần thì giá vé tham quan là $30\ 000đ \times$ số người. - Sử dụng phép so sánh bằng khi tính tiền vé tham quan.



<p>Hoạt động : HS làm việc cá nhân, suy nghĩ và trả lời câu hỏi trong PHIẾU HỌC TẬP 2.</p> <p>– GV mời một số HS trả lời, chốt đáp án và nhận xét.</p>	<p>Câu trả lời của HS trong PHIẾU HỌC TẬP 2.</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th rowspan="2">Biểu thức so sánh</th><th colspan="3">Các cặp số a, b</th></tr> <tr> <th>$a = 5, b = 1$</th><th>$a = 5, b = 4$</th><th>$a = 2, b = 5$</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr> <td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr> <td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>	Biểu thức so sánh	Các cặp số a, b			$a = 5, b = 1$	$a = 5, b = 4$	$a = 2, b = 5$												
Biểu thức so sánh	Các cặp số a, b																			
	$a = 5, b = 1$	$a = 5, b = 4$	$a = 2, b = 5$																	

Hoạt động : HS tự chốt kiến thức theo nội dung ghi nhớ.

C. HOẠT ĐỘNG LUYỆN TẬP (5 phút)

* *Mục tiêu:* Giúp HS củng cố, nắm vững lại kiến thức của bài.

* *Phương pháp, kĩ thuật:* Hoạt động cá nhân, vấn đáp.

* *Nội dung hoạt động và sản phẩm:*

Nội dung hoạt động	Sản phẩm
<ul style="list-style-type: none"> – HS làm việc cá nhân, đọc yêu cầu trong phần Luyện tập. – GV mời một số HS trả lời. GV chốt đáp án và nhận xét. 	HS nêu được: 1 – d; 2 – a; 3 – c; 4 – b.

ĐIỀU CHỈNH SAU BÀI DẠY:

.....
.....
.....
.....
.....
.....

Tiết 2: Thực hành, Vận dụng

A. HOẠT ĐỘNG KHỞI ĐỘNG (5 phút)

* *Mục tiêu:* Tạo không khí hứng thú cho bài học.

* *Phương pháp, kĩ thuật:* Trò chơi.

* *Nội dung hoạt động và sản phẩm:*

Nội dung hoạt động	Sản phẩm
<p>HS tham gia trò chơi, trả lời câu hỏi trắc nghiệm. <i>(Nội dung câu hỏi trong file đính kèm – CÂU HỎI TRÒ CHƠI KHỞI ĐỘNG (tiết 2)).</i></p>	HS nêu được: 1 – C; 2 – A; 3 – C; 4 – B.



B. HOẠT ĐỘNG THỰC HÀNH (20 phút)

* Mục tiêu:

- HS tạo và chạy được chương trình tính các biểu thức số học.
- HS tạo và chạy được chương trình tính tiền mua vở.

* Phương pháp, kĩ thuật: Thực hành, giải quyết vấn đề.

* Nội dung hoạt động và sản phẩm:

Nội dung hoạt động	Sản phẩm
<ul style="list-style-type: none"> - Bài thực hành 1: Tạo và chạy được chương trình để tính các biểu thức số học ở <i>Bảng 2 trong SGK</i>. - GV mời một số HS trình bày kết quả bài làm của mình, các HS khác theo dõi, nhận xét và bổ sung. 	<p>HS trả lời được:</p> <p>1) </p> <p>2) </p> <p>3) </p> <p>4) </p>
<ul style="list-style-type: none"> - Bài thực hành 2: Tạo và chạy chương trình Scratch tính tiền mua vở theo giá bán ở <i>Bảng 5 trong SGK</i>. - GV mời một số HS trình bày kết quả bài làm của mình để cả lớp cùng quan sát kết quả. - GV đánh giá sản phẩm của HS với đáp án đúng. 	<ul style="list-style-type: none"> - HS biết sử dụng câu lệnh so sánh hơn, câu lệnh rẽ nhánh. - Bài thực hành trên máy tính. <pre> when green flag clicked ask [Nhập số lượng v_] and wait [v] set [so_luong] to [0] repeat (3) if <[so_luong] < 5> set [so_tien] to [(11000 * so_luong)] elseif <[so_luong] = 5> set [so_tien] to [(10000 * so_luong)] else set [so_tien] to [(9000 * so_luong)] end end end </pre>



C. HOẠT ĐỘNG VẬN DỤNG (10 phút)

* Mục tiêu:

- HS áp dụng được các phép toán trong biểu thức so sánh đã học.
- HS tạo và chạy được chương trình trò chơi đoán số.

* Phương pháp, kĩ thuật: Giải quyết vấn đề, vấn đáp, thực hành

* Nội dung hoạt động và sản phẩm:

Nội dung hoạt động	Sản phẩm								
<p>– HS thực hành trên máy để thực hiện các yêu cầu sau:</p> <ul style="list-style-type: none"> + Tạo số bí mật (so.bi_mat). + Cho phép người chơi đoán số bất kì từ bàn phím (so.nhap). + So sánh số bí mật và số nhập. <table border="1"> <thead> <tr> <th>So sánh</th><th>Hiển thị</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>so.bi_mat > so.nhap.</td><td>Bạn đã nhập số nhỏ hơn số bí mật.</td></tr> <tr> <td>so.bi_mat < so.nhap.</td><td>Bạn đã nhập số lớn hơn số bí mật.</td></tr> <tr> <td>so.bi_mat = so.nhap.</td><td>Chúc mừng bạn đã đoán đúng.</td></tr> </tbody> </table> <p>– GV mời một số HS trình bày kết quả làm việc của mình cho cả lớp quan sát và nhận xét.</p>	So sánh	Hiển thị	so.bi_mat > so.nhap.	Bạn đã nhập số nhỏ hơn số bí mật.	so.bi_mat < so.nhap.	Bạn đã nhập số lớn hơn số bí mật.	so.bi_mat = so.nhap.	Chúc mừng bạn đã đoán đúng.	<p>Bài thực hành của HS trên máy tính.</p>
So sánh	Hiển thị								
so.bi_mat > so.nhap.	Bạn đã nhập số nhỏ hơn số bí mật.								
so.bi_mat < so.nhap.	Bạn đã nhập số lớn hơn số bí mật.								
so.bi_mat = so.nhap.	Chúc mừng bạn đã đoán đúng.								

ĐIỀU CHỈNH SAU BÀI DẠY:

.....

.....

.....

.....

.....

.....



PHIẾU HỌC TẬP 1

Nhóm ...

Ghép mỗi phép toán trong Scratch ở cột bên trái với một phép toán tương ứng trong Toán học ở cột bên phải cho phù hợp.

Phép toán trong Scratch	Phép toán tương ứng trong Toán học
1.	a) Phép cộng.
2.	b) Phép chia.
3.	c) Phép chia lấy phần dư.
4.	d) Phép làm tròn số.
5.	e) Phép nhân.
6.	g) Phép trừ.

Kết quả ghép đúng:.....

PHIẾU HỌC TẬP 2

Họ và tên:

Điền kết quả của mỗi biểu thức so sánh đối với từng cặp số a, b vào chỗ chấm.

Biểu thức so sánh	Các cặp số a, b		
	$a = 5, b = 1$	$a = 5, b = 4$	$a = 2, b = 5$



CÂU HỎI TRÒ CHƠI KHỞI ĐỘNG (Tiết 2)



1. Em hãy cho biết đây là phép toán nào?



- A. Phép chia.
- B. Phép cộng.
- C. Phép nhân.
- D. Phép trừ.



2. Em hãy cho biết kết quả khi thực hiện phép toán sau:

5 chia lấy dư 2



- A. 1
- B. 2
- C. 3
- D. 4



3. Em hãy cho biết khối lệnh phép toán nào được sử dụng để thực hiện biểu thức: $(20 - 2) \times 3$



- | | |
|----|----|
| A. | C. |
| B. | D. |



4. Với $a = 10$, $b = 5$ em hãy cho biết giá trị trả về của

$a = b$



- A. Đúng
- B. Sai





BÀI 13. CHẠY THỬ CHƯƠNG TRÌNH

Thời gian thực hiện: 2 tiết

1. Yêu cầu cần đạt

- Chạy thử được chương trình.

Từ đó góp phần hình thành các năng lực và phẩm chất chung.

2. Đồ dùng dạy học

- Giáo viên: SGK, máy tính, máy chiếu, tệp chương trình Hình 1,
- Học sinh: SGK, vở, bút,

3. Các hoạt động dạy học chủ yếu

Tiết 1: Khởi động, Khám phá, Luyện tập

A. HOẠT ĐỘNG KHỞI ĐỘNG (5 phút)

* Mục tiêu:

- HS biết được mục tiêu của chạy thử là phát hiện lỗi trong chương trình.

* Phương pháp, kĩ thuật: Hoạt động nhóm, giải quyết vấn đề.

* Nội dung hoạt động và sản phẩm:

Nội dung hoạt động	Sản phẩm
<ul style="list-style-type: none"> – HS hoạt động nhóm kết hợp quan sát Hình 1 trong SGK và cho biết chương trình so sánh hai số a, b được nhập từ bàn phím có hoạt động hay không? – GV mời đại diện một số nhóm trả lời, các nhóm khác nhận xét, đánh giá. 	Chương trình không hoạt động bởi vì khối lệnh sự kiện và câu lệnh không được kết nối với nhau.

B. HOẠT ĐỘNG KHÁM PHÁ (25 phút)

1. Lỗi chương trình không hoạt động

* Mục tiêu:

- HS biết được mục tiêu của chạy thử chương trình là phát hiện lỗi trong chương trình.

– HS nhận biết khi chương trình không hoạt động, em cần kiểm tra, chỉnh sửa, đảm bảo các lệnh được lắp ghép với nhau qua khớp nối.

* Phương pháp, kĩ thuật: HS làm việc cá nhân và trao đổi thảo luận nhóm đôi, vấn đáp.

* Nội dung hoạt động và sản phẩm:

Nội dung hoạt động	Sản phẩm
Hoạt động : HS hoạt động nhóm, thảo luận và trả lời câu hỏi gợi ý của GV:	HS kể được một số ví dụ như kết quả ra bị sai hoặc chương trình không thể chạy,



<p>– Em hãy kể một số tình huống trong quá trình chạy chương trình nhưng lại không ra kết quả mong muốn thì em sẽ làm gì?</p> <p>– Từ đó GV hướng dẫn cho HS vào bài mới: Khi thực hiện xong chương trình thì cần phải chạy thử chương trình để biết chương trình của mình có hoạt động hay không? Kết quả trả về có đúng yêu cầu không?</p>	
<p>Hoạt động :</p> <ul style="list-style-type: none"> Đối với ①, HS hoạt động nhóm kết hợp quan sát <i>Hình 2 trong SGK</i> và cho biết là chương trình có hoạt động hay không? Vì sao? Đối với ②, HS hãy đề xuất phương án chỉnh sửa chương trình ở <i>Hình 2 trong SGK</i> để chương trình có thể hoạt động được. GV mời một số HS trả lời và lên trên bảng thực hiện trên máy của GV cho cả lớp quan sát. GV nhận xét, đánh giá sản phẩm của HS với đáp án đúng. 	<p>HS trả lời được:</p> <p>①: Chương trình không hoạt động vì các lệnh chương trình không được ghép nối lại với nhau.</p> <p>②: Ghép nối các lệnh lại với nhau qua khớp nối. Thay lệnh</p>  <p>bằng lệnh</p>  <p>.</p>

Hoạt động : HS tự chốt kiến thức theo nội dung ghi nhớ.

2. Lỗi chương trình hoạt động không như mong muốn

* *Mục tiêu:*

– HS biết được khi chương trình hoạt động không như mong muốn, em cần xác định vị trí lỗi, nguyên nhân gây lỗi và sửa lỗi cho chương trình.

* *Phương pháp, kĩ thuật:* HS thảo luận nhóm, vấn đáp.

* *Nội dung hoạt động và sản phẩm:*

Nội dung hoạt động	Sản phẩm
<p> HS thảo luận nhóm và cho biết trong <i>Hình 3 trong SGK</i> tại sao khi nhập $a = 3$ và $b = 3$ thì chương trình lại đưa ra thông báo sai?</p> <p>– GV nhận xét, gợi ý đáp án từ đó đưa ra quy tắc thực hiện chạy thử và sửa lỗi chương trình.</p> <p>❶ Chạy thử chương trình với các giá trị khác nhau để kiểm tra chương trình có hoạt động và trả kết quả đúng hay không?</p>	<p>Chương trình đưa ra thông báo sai vì khi chương trình chạy thì sẽ so sánh ($a > b$), mà thấy a không lớn b nên sẽ thực hiện lệnh</p>  <p>dẫn đến đưa ra thông báo sai.</p>



<p>②Tim kiếm trong các khối lệnh của chương trình để suy luận, xem xét và phân tích nguyên nhân gây lỗi.</p> <p>③Khi phát hiện ra lỗi ta tiến hành sửa lỗi.</p>	
<p>Hoạt động : HS hoạt động nhóm và thực hiện các yêu cầu của hoạt động và ghi lại kết quả vào PHIẾU HỌC TẬP.</p> <ul style="list-style-type: none"> - GV mời đại diện một số nhóm trình bày, các nhóm khác theo dõi, lắng nghe. - GV chốt đáp án và nhận xét. 	<p>- Câu trả lời của HS trong PHIẾU HỌC TẬP. HS nêu được:</p> <p>a) Đề xuất a và b là hai số bằng nhau. Ví dụ: khi nhập giá trị $a = 6$, $b = 6$ cho giá trị là sai, do đó, lệnh thực hiện và đưa ra thông báo sai là 3 nhỏ hơn 3.</p> <p>b) Nếu cặp số $a > b$ hoặc $a < b$ thì chương trình sẽ đưa ra thông báo đúng. Ngược lại, $a = b$ chương trình sẽ thông báo sai, vì chưa có điều kiện so sánh $a = b$.</p> <p>c) Phương án đề xuất sau:</p>
<p>Hoạt động : HS tự chốt kiến thức theo nội dung ghi nhớ.</p>	

C. HOẠT ĐỘNG LUYỆN TẬP (5 phút)

* *Mục tiêu:* Giúp HS củng cố, nắm vững lại kiến thức của bài.

* *Phương pháp, kĩ thuật:* Hoạt động cá nhân, vấn đáp.

* *Nội dung hoạt động và sản phẩm:*



Nội dung hoạt động	Sản phẩm
<ul style="list-style-type: none">– HS làm việc cá nhân, đọc yêu cầu và trả lời các câu hỏi trong phần Luyện tập.– GV mời một số HS trả lời. GV chốt đáp án và nhận xét.	<ul style="list-style-type: none">– Chạy thử chương trình để phát hiện chương trình có hoạt động và kết quả hiển thị có đúng không.– Em cần kiểm tra lại các lệnh của chương trình, xem xét lỗi xuất phát ở đâu để tìm cách chỉnh sửa lỗi.

ĐIỀU CHỈNH SAU BÀI DẠY:

.....
.....
.....
.....
.....
.....



Tiết 2: Thực hành, Vận dụng

A. HOẠT ĐỘNG KHỞI ĐỘNG (5 phút)

* *Mục tiêu:* Tạo không khí hứng thú cho bài học.

* *Phương pháp, kĩ thuật:* Trò chơi.

* *Nội dung hoạt động và sản phẩm:*

Nội dung hoạt động	Sản phẩm
HS tham gia trò chơi, trả lời câu hỏi trắc nghiệm. (Nội dung câu hỏi trong file đính kèm – CÂU HỎI TRÒ CHƠI KHỞI ĐỘNG (tiết 2)).	HS trả lời được: 1 – A; 2 – C; 3 – A.

B. HOẠT ĐỘNG THỰC HÀNH (20 phút)

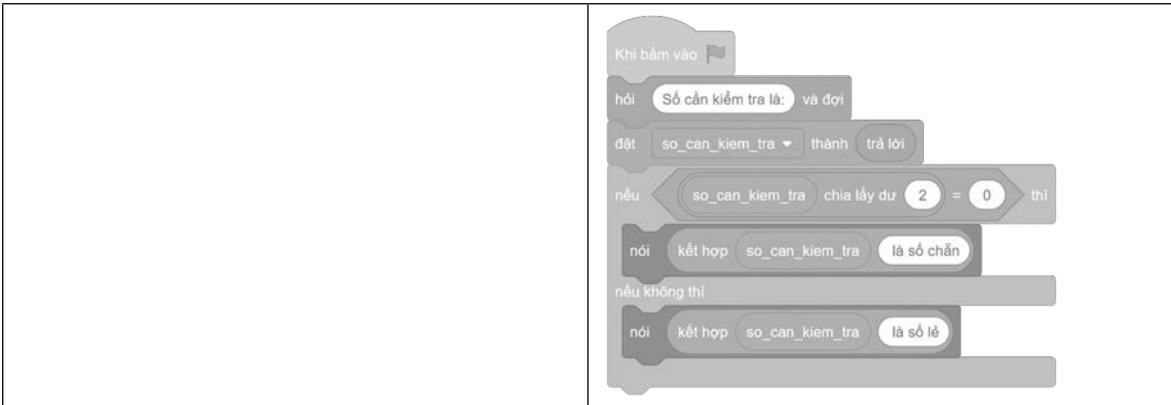
* *Mục tiêu:*

- HS tạo và chạy được chương trình.
- HS chạy thử chương trình và kiểm tra lỗi, tìm lỗi, sửa lỗi.

* *Phương pháp, kĩ thuật:* Thực hành, giải quyết vấn đề.

* *Nội dung hoạt động và sản phẩm:*

Nội dung hoạt động	Sản phẩm
Bài thực hành 1: HS sau khi tạo và chạy chương trình để kiểm tra chương trình có hoạt động không? Nếu không tìm lỗi sai và sửa lỗi. – GV mời một số HS trình bày kết quả bài làm của mình và đánh giá sản phẩm của HS với đáp án đúng.	<ul style="list-style-type: none"> – Bài thực hành trên máy. – Khi chạy chương trình thì không thấy chương trình hoạt động. – Lỗi là do các khối lệnh dưới không được ghép nối với lệnh sự kiện. – Sửa lỗi kéo lệnh sự kiện lại gần để hai khối lệnh ghép nối lại với nhau và chạy thử. – Chạy thử sẽ phát hiện thêm một lỗi nữa là khi cho a, b cùng giá trị thì chương trình hiển thị thông báo không đúng. – Sửa lỗi bằng cách chỉnh sửa lại các câu lệnh xét cả ba trường hợp có thể xảy ra khi so sánh hai số a, b.
Bài thực hành 2: HS chạy thử chương trình và chỉnh sửa lỗi nếu có. – GV mời một số HS trình bày kết quả bài làm của mình để cả lớp cùng quan sát kết quả. – GV nhận xét, đánh giá, gợi ý đáp án.	<ul style="list-style-type: none"> – Bài thực hành trên máy tính. – Chạy thử chương trình nhận thấy chương trình không hoạt động. – Sửa lỗi chương trình như sau:



C. HOẠT ĐỘNG VẬN DỤNG (10 phút)

* *Mục tiêu:*

– HS áp dụng được kiến thức đã học để kiểm tra lỗi, tìm lỗi, sửa lỗi cho các chương trình Scratch mà HS tạo ra ở bài học trước.

* *Phương pháp, kĩ thuật:* Giải quyết vấn đề, vấn đáp, thực hành.

* *Nội dung hoạt động và sản phẩm:*

Nội dung hoạt động	Sản phẩm
<ul style="list-style-type: none"> – HS nêu một số trường hợp trong quá trình làm bài thực hành 9, 10, 11, 12 khi chạy chương trình đã gặp lỗi gì? Các lỗi mà HS đã phát hiện và chỉnh sửa lỗi đó như thế nào? – GV mời một số HS trình bày kết quả làm việc của mình cho cả lớp và nhận xét. 	Câu trả lời của HS.

ĐIỀU CHỈNH SAU BÀI DẠY:

.....

.....

.....

.....

.....

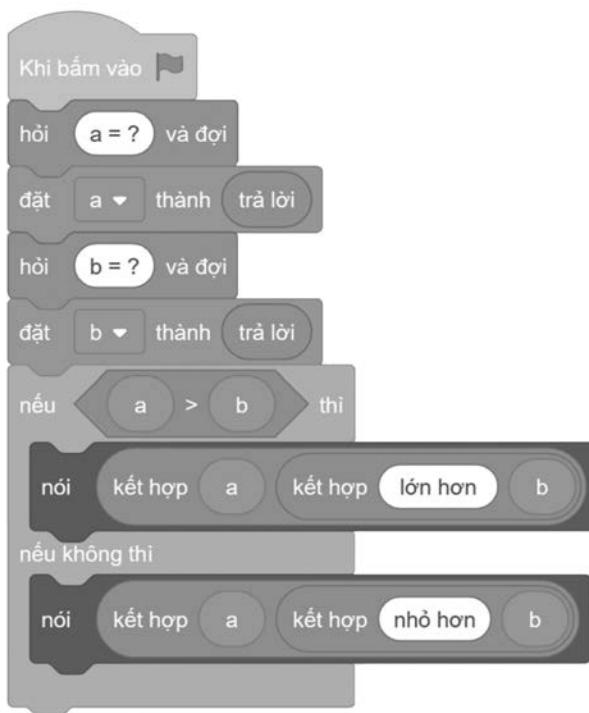
.....



PHIẾU HỌC TẬP

Nhóm ...

Quan sát chương trình so sánh hai số a, b và trả lời các yêu cầu sau:



Yêu cầu	Phương án
a) Đề xuất cặp số a, b cụ thể để phát hiện lỗi trong chương trình.
b) Cho biết những cặp số nào thì chương trình đưa ra thông báo đúng, cặp số nào chương trình đưa ra thông báo sai. Tại sao?
c) Đề xuất phương án chỉnh sửa chương trình để chương trình đưa ra thông báo đúng với mỗi cặp số a và b.



CÂU HỎI TRÒ CHƠI KHỞI ĐỘNG (tiết 2)

SCRATCH



1. Em hãy cho biết mục đích của việc chạy thử chương trình là:

- A. Để phát hiện lỗi trong chương trình.
- B. Để các lệnh được kết nối với nhau.
- C. Để giáo viên quan sát bài của mình.
- D. Không có mục đích



SCRATCH



2. Khi phát hiện chương trình hoạt động không như mong muốn em cần:



- A. Sửa lỗi.
- B. Tìm kiếm lỗi.
- C. Xác định vị trí lỗi, nguyên nhân gây lỗi và sửa lỗi cho chương trình.
- D. Chạy thử thêm một lần, lỗi sẽ không xuất hiện



3. Em hãy cho biết lí do tại sao chương trình bên không hoạt động?



Khi bấm vào



- A. Lệnh sự kiện không ghép với lệnh phía dưới.
- B. Số lần gấp phải nhiều hơn 4 lần.
- C. Do lệnh chuyển động nằm bên trong lệnh lặp.
- D. Do lệnh đợi 1 giây.



BÀI 14. VIẾT KỊCH BẢN CHƯƠNG TRÌNH MÁY TÍNH

Thời gian thực hiện: 2 tiết

1. Yêu cầu cần đạt

- Làm việc nhóm để viết được kịch bản chương trình máy tính.

Từ đó góp phần hình thành các năng lực và phẩm chất chung.

2. Đồ dùng dạy học

- Giáo viên: SGK, máy tính, máy chiếu, slide bài giảng điện tử,
- Học sinh: SGK, vở, bút,

3. Các hoạt động dạy học chủ yếu

Tiết 1: Khởi động, Khám phá

A. HOẠT ĐỘNG KHỞI ĐỘNG (10 phút)

* Mục tiêu:

- HS hứng thú với bài học, phát triển tư duy suy luận, giải quyết vấn đề.

* Phương pháp, kĩ thuật: Hoạt động nhóm, giải quyết vấn đề.

* Nội dung hoạt động và sản phẩm:

Nội dung hoạt động	Sản phẩm
<ul style="list-style-type: none">– HS hoạt động nhóm kết hợp quan sát Hình 1 trong SGK và cho biết trò chơi mèo hứng táo sẽ hoạt động như thế nào?– GV mời đại diện một số nhóm trả lời, dựa trên câu trả lời của HS, GV giới thiệu, dẫn dắt vào bài mới.	<ul style="list-style-type: none">– HS giải thích được chương trình trò chơi mèo hứng táo sẽ hoạt động như sau:<ul style="list-style-type: none">+ Quả táo rơi từ trên xuống dưới tại một vị trí bất kì.+ Nhân vật Mèo ở phía dưới được di chuyển sang trái hoặc sang phải để bắt quả táo đang rơi.+ Nếu như nhân vật Mèo chạm được vào quả táo thì tính là một điểm, nếu không chạm được vào quả táo thì không có điểm.

B. HOẠT ĐỘNG KHÁM PHÁ (25 phút)

1. Đề xuất ý tưởng

* Mục tiêu:

- HS biết nêu ý tưởng của bản thân cho các bạn cùng nghe.

* Phương pháp, kĩ thuật: HS làm việc cá nhân và trao đổi thảo luận nhóm đôi, vấn đáp.

* Nội dung hoạt động và sản phẩm:



Nội dung hoạt động	Sản phẩm
<p>Hoạt động : HS làm việc cá nhân, nghiên cứu nội dung hoạt động kết hợp quan sát kênh hình và trả lời câu hỏi gợi ý của GV:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Để tạo ra trò chơi hay kể chuyện trên máy tính thì việc đầu tiên em cần thực hiện là đề xuất ý tưởng về trò chơi, câu chuyện đó. - Ví dụ: Em muốn tạo một trò chơi về Mèo hứng quả. 	
<p>Hoạt động :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Đối với ①, HS hoạt động nhóm, thảo luận, quan sát <i>Hình 2 trong SGK</i> và cho biết chương trình trò chơi Mèo hứng táo hoạt động như thế nào? - Đối với ②, HS trao đổi với các bạn trong nhóm để mô tả ý tưởng trò chơi Chinh phục các vì sao hoạt động như thế nào? - GV mời đại diện một số nhóm trình bày ý tưởng của mình. 	<p>Câu ①.</p> <ul style="list-style-type: none"> + Quả táo rơi từ trên xuống dưới tại một vị trí bất kì. + Nhân vật mèo ở phía dưới được di chuyển sang trái hoặc sang phải để bắt quả táo đang rơi. + Nếu như nhân vật mèo chạm được vào quả táo thì tính là một điểm, nếu không chạm được vào quả táo thì không có điểm. <p>Câu ②.</p> <ul style="list-style-type: none"> - HS nêu ra các ý tưởng mà mình có thể nghĩ ra về trò chơi Chinh phục các vì sao. Trong đó phải có hai nhân vật chính là Ngôi sao và Tàu vũ trụ.
<p>Hoạt động : HS tự chốt kiến thức theo nội dung ghi nhớ.</p>	

2. Viết kịch bản

* *Mục tiêu:*

- HS biết được cấu trúc của một kịch bản bao gồm ba phần: mở đầu, diễn biến và kết thúc.
- HS hoàn thiện được một kịch bản dựa trên ý tưởng đưa ra.

* *Phương pháp, kĩ thuật:* HS thảo luận nhóm, vấn đáp.

* *Nội dung hoạt động và sản phẩm:*

Nội dung hoạt động	Sản phẩm
<p>Hoạt động : HS đọc kênh chữ và quan sát kênh hình, trả lời câu hỏi gợi ý của GV:</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Một kịch bản gồm ba phần: + Mở đầu: mô tả bối cảnh ban đầu.



<ul style="list-style-type: none"> - Một kịch bản bao gồm mấy phần? - Trong ví dụ <i>Hình 4 trong SGK</i> có tất cả bao nhiêu nhân vật? - GV mời một số HS trả lời câu hỏi, các HS khác theo dõi, nhận xét. - GV chốt đáp án và đánh giá. 	<ul style="list-style-type: none"> + Diễn biến: là phần chính của kịch bản, mô tả diễn biến của trò chơi, câu chuyện. + Kết thúc: mô tả bối cảnh kết thúc. - Trong ví dụ ở <i>Hình 4 trong SGK</i> có tất cả ba nhân vật: nhân vật Táo, nhân vật Mèo và nhân vật Gà trống.
<p>Hoạt động </p> <ul style="list-style-type: none"> - Đối với , HS hoạt động nhóm và bổ sung thêm nội dung để trò chơi trở nên thú vị hơn với kịch bản ở <i>Hình 4 trong SGK</i>. - Đối với , HS trao đổi kịch bản của mình với nhóm khác. Các nhóm xem bài và góp ý cho nhóm bạn. Nhóm được góp ý xem lại để có thể bổ sung, hoàn thiện kịch bản và ghi kết quả làm việc vào PHIẾU HỌC TẬP. 	<ul style="list-style-type: none"> - HS có thể bổ sung nội dung kịch bản, ví dụ như: thay đổi màu sắc hoặc phát ra tiếng va chạm trước khi biến mất của các nhân vật; đưa ra lời chúc mừng, - Câu trả lời của HS trong PHIẾU HỌC TẬP. <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>Mở đầu</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sân khấu là hình ảnh Thiên hà. - Ngôi sao ở vị trí bắt đầu trong Thiên hà. - Tàu vũ trụ ở giữa cạnh dưới của sân khấu. - Thời gian chơi là 60 giây, điểm số của người chơi (Điểm) ban đầu bằng 0. - Khi nhảy chuột vào nút lệnh Go , thì trò chơi bắt đầu cho đến khi hết thời gian (đếm ngược thời gian). <p>Diễn biến</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Nhân vật Ngôi sao</i> <ul style="list-style-type: none"> - Khi nhảy chuột vào nút lệnh Go , Ngôi sao xuất hiện tại vị trí ngẫu nhiên trong Thiên hà. - Khi chun hết thời gian chơi: Nếu chạm Tàu vũ trụ thi Điểm tăng lên 1, Ngôi sao xuất hiện lại tại vị trí ngẫu nhiên trong sân khấu. • <i>Nhân vật Tàu vũ trụ</i> <ul style="list-style-type: none"> - Khi nhảy chuột vào nút lệnh Go , Tàu vũ trụ xuất hiện ở giữa cạnh dưới của sân khấu. - Khi gõ phím ←, →, ↑, ↓, Tàu vũ trụ di chuyển sang trái, phải, lên trên, xuống dưới một khoảng là 5. • <i>Nhân vật chim cánh cụt (hoặc nhân vật khác)</i> <ul style="list-style-type: none"> - Khi chun hết thời gian chơi thi Chim cánh cụt chưa xuất hiện. - Khi hết thời gian chơi thi: <ul style="list-style-type: none"> + Chim cánh cụt xuất hiện; + Chim cánh cụt nói "HẾT THỜI GIAN"; + Kết thúc chương trình. <p>Mở đầu</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Nhân vật chim cánh cụt (hoặc nhân vật khác)</i> <ul style="list-style-type: none"> - Khi chun hết thời gian chơi thi Chim cánh cụt chưa xuất hiện. - Khi hết thời gian chơi thi: <ul style="list-style-type: none"> + Chim cánh cụt xuất hiện; + Chim cánh cụt nói "HẾT THỜI GIAN"; + Kết thúc chương trình. </div>

Hoạt động  : HS tự chốt kiến thức theo nội dung ghi nhớ.

* *Phổ biến nhiệm vụ về nhà cho tiết 2:*

Để có sự chuẩn bị tốt nhất cho tiết 2, GV dành khoảng 5 phút cuối giờ học để phổ biến nhiệm vụ cho HS:

- GV chia nhóm, tìm hiểu thông tin, thảo luận về chủ đề gồm các nội dung sau:
- + Nhóm lựa chọn và đề xuất một câu chuyện cho nhóm;
- + Xây dựng nội dung của câu chuyện hoặc chủ đề muốn kể;
- + Xây dựng tuyến nhân vật.

ĐIỀU CHỈNH SAU BÀI DẠY:



Tiết 2: Luyện tập, Vận dụng

A. HOẠT ĐỘNG KHỞI ĐỘNG (10 phút)

* *Mục tiêu:* HS lựa chọn được nội dung cần thực hiện.

* *Phương pháp, kĩ thuật:* Thuyết trình.

* *Nội dung hoạt động và sản phẩm:*

Nội dung hoạt động	Sản phẩm
<ul style="list-style-type: none"> – GV mời một số nhóm trình bày lại những nội dung đã được giao nhiệm vụ ở nhà. – Các nhóm khác theo dõi, nhận xét và bổ sung. – GV trao đổi, phân tích, đánh giá sản phẩm của HS với đáp án đúng. 	Sản phẩm của HS đã thực hiện.

B. HOẠT ĐỘNG LUYỆN TẬP (5 phút)

* *Mục tiêu:* Giúp HS củng cố, nắm vững lại kiến thức của bài.

* *Phương pháp, kĩ thuật:* Hoạt động cá nhân, vấn đáp.

* *Nội dung hoạt động và sản phẩm:*

Nội dung hoạt động	Sản phẩm
HS đọc nội dung phần Luyện tập và trả lời câu hỏi.	HS nêu được phát biểu sai là: C.

C. HOẠT ĐỘNG VẬN DỤNG (20 phút)

* *Mục tiêu:* HS viết được kịch bản chương trình.

* *Phương pháp, kĩ thuật:* Giải quyết vấn đề, cá nhân và làm việc nhóm.

* *Nội dung hoạt động và sản phẩm:*

Nội dung hoạt động	Sản phẩm
<ul style="list-style-type: none"> – HS hoạt động nhóm, thực hiện viết kịch bản chương trình theo yêu cầu của phần Vận dụng. – Các nhóm cử ra một nhóm trưởng chia công việc cho các thành viên của nhóm. – GV mời một số HS trình bày kết quả làm việc của mình cho cả lớp và nhận xét. 	HS đề xuất được ý tưởng về một câu chuyện sẽ kể bằng chương trình Scratch.

ĐIỀU CHỈNH SAU BÀI DẠY:

.....

.....

.....

.....

.....

.....



PHIẾU HỌC TẬP

NHÓM:

Tên chương trình máy tính của nhóm:.....

.....

Mở đầu:

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Diễn biến:

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Kết luận:

.....
.....
.....
.....
.....
.....



BÀI 15. THỰC HÀNH TẠO CHƯƠNG TRÌNH THEO KỊCH BẢN

Thời gian thực hiện: 2 tiết

1. Yêu cầu cần đạt

- Làm việc nhóm để tạo được chương trình theo kịch bản đã viết.

Từ đó góp phần hình thành các năng lực và phẩm chất chung.

2. Đồ dùng dạy học

– Giáo viên: Máy tính GV có kết nối Internet, phòng học có loa, máy chiếu; máy tính thực hành của HS có kết nối Internet, có tai nghe.

- Học sinh: SGK, dụng cụ học tập,

(Các đồ dùng dạy học cụ thể sẽ được trình bày theo từng tiết học)

3. Các hoạt động dạy học chủ yếu

Tiết 1: Nhiệm vụ (mục 1)

1. Tạo chương trình trò chơi Mèo hứng táo theo kịch bản (35 phút)

* *Mục tiêu:* Tạo được chương trình trò chơi Mèo hứng táo theo kịch bản.

* *Phương pháp, kĩ thuật:* Trao đổi, thực hành.

* *Nội dung hoạt động và sản phẩm:*

Nội dung hoạt động	Sản phẩm
<ul style="list-style-type: none"> – GV hướng dẫn HS hoạt động nhóm, tạo chương trình trò chơi Mèo hứng táo theo kịch bản nhóm HS đã viết ở Bài 14. Sau khi tạo chương trình, tiến hành chạy thử, chơi trò chơi và thực hiện chỉnh sửa khi cần thiết để đảm bảo trò chơi hoạt động đúng như kịch bản. – HS làm việc cá nhân, nghiên cứu, tìm hiểu nội dung trong SGK. – GV gợi ý để HS nhận xét được mô tả trong kịch bản phải được thể hiện trong chương trình. – GV tổ chức, hướng dẫn để HS sử dụng các khối lệnh lặp, khối lệnh rẽ nhánh trong chương trình. – GV yêu cầu HS quan sát màu sắc của các khối lệnh trong SGK để xác định nhóm chứa lệnh trong cửa sổ Scratch. – Trong quá trình làm việc, GV có thể hỗ trợ nhóm HS thực hành nếu cần thiết. 	<ul style="list-style-type: none"> – HS nhận biết được trình tự các phần trong kịch bản: Mở đầu, diễn biến, kết thúc. – Các nhóm HS thực hiện được tạo chương trình, chạy thử và chỉnh sửa để chương trình hoạt động đúng theo kịch bản đã được nhóm HS xây dựng ở Bài 14.



– Sau khi hoàn thành nhiệm vụ được giao, HS có thể bổ sung thêm nội dung để chương trình trò chơi hấp dẫn, thú vị hơn. GV có thể đưa ra một số gợi ý như: Thêm âm thanh va chạm khi nhân vật Táo chạm cạnh dưới của sân khấu hoặc khi chạm nhân vật Mèo; thay đổi màu sắc của nhân vật Táo; thông báo điểm số, hiển thị lời chúc mừng, khuyến khích khi hết thời gian chơi;

Lưu ý:

– Nếu cần thiết, GV có thể giới thiệu về toạ độ trên sân khấu để HS thấy rõ hơn việc thể hiện mô tả “Táo chạm cạnh dưới của sân khấu”, “Táo xuất hiện tại ví trí ngẫu nhiên ở cạnh trên của sân khấu” trong chương trình.

GV hỗ trợ HS tự chốt lại kiến thức, nhận xét chương trình của các nhóm, dặn dò.

ĐIỀU CHỈNH SAU BÀI DẠY:

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Tiết 2: Nhiệm vụ (mục 2), Luyện tập, Vận dụng

2. Tạo chương trình trò chơi Chinh phục các vì sao theo kịch bản (25 phút)

* *Mục tiêu:* Tạo được chương trình trò chơi Chinh phục các vì sao theo kịch bản.

* *Phương pháp, kĩ thuật:* Trao đổi, thực hành.

* *Nội dung hoạt động và sản phẩm:*

Nội dung hoạt động	Sản phẩm
<ul style="list-style-type: none"> – GV tổ chức cho HS chia nhóm, tìm hiểu thông tin, tạo chương trình trò chơi Chinh phục các vì sao theo kịch bản nhóm HS đã viết ở Bài 14. Sau khi tạo chương trình, tiến hành chạy thử, chơi trò chơi và thực hiện chỉnh sửa khi cần thiết để đảm bảo trò chơi hoạt động đúng như kịch bản. – HS làm việc cá nhân, nghiên cứu, tìm hiểu nội dung trong SGK. 	<ul style="list-style-type: none"> – Các nhóm HS tạo được chương trình trò chơi Chinh phục các vì sao hoạt động như kịch bản đã viết ở Bài 14; trao đổi, chơi trò chơi của nhóm bạn, lấy ý kiến góp ý để cải tiến sản phẩm của nhóm mình. – Các nhóm cải tiến được kịch bản và sửa được chương trình trò chơi theo kịch bản cải tiến.



- GV gợi ý cho HS điều chỉnh giảm kích thước mặc định của nhân vật Rocketship (Tàu vũ trụ), Star (Ngôi sao), do kích thước của hai nhân vật này khá lớn so với sân khấu bằng cách sử dụng lệnh

đặt kích thước thành 50 %

- GV theo dõi, hỗ trợ nhóm HS thực hành.
- GV yêu cầu các nhóm HS trao đổi kịch bản trò chơi với nhau, cải tiến, hoàn thiện sản phẩm theo ý kiến góp ý của các nhóm khác.

GV hỗ trợ HS tự chốt lại kiến thức, nhận xét chương trình của các nhóm, dặn dò.

A. HOẠT ĐỘNG LUYỆN TẬP (5 phút)

* *Mục tiêu:* Giúp HS củng cố, nắm vững lại kiến thức của bài.

* *Phương pháp, kĩ thuật:* Hoạt động cá nhân, vấn đáp.

* *Nội dung hoạt động và sản phẩm:*

Nội dung hoạt động	Sản phẩm
HS làm việc cá nhân, thảo luận đưa ra phương án trả lời.	HS trả lời được phát biểu sai là: C.

B. HOẠT ĐỘNG VẬN DỤNG (5 phút)

* *Mục tiêu:* HS áp dụng được các kiến thức đã học.

* *Phương pháp, kĩ thuật:* Giải quyết vấn đề, vấn đáp, thực hành.

* *Nội dung hoạt động và sản phẩm:*

Nội dung hoạt động	Sản phẩm
<ul style="list-style-type: none"> - Tạo chương trình kể câu chuyện theo kịch bản mà nhóm HS đã viết ở phần Vận dụng của Bài 14. Sau đó, các nhóm HS trao đổi kết quả cho nhau, lấy ý kiến góp ý để hoàn thiện sản phẩm. - GV khuyến khích nhóm HS bổ sung nội dung kịch bản, cải tiến chương trình sáng tạo, mới mẻ. 	<ul style="list-style-type: none"> - Các nhóm tạo được chương trình theo kịch bản đã tạo ở phần Vận dụng Bài 14. - Các nhóm có thể hỗ trợ nhau cải tiến chương trình.

ĐIỀU CHỈNH SAU BÀI DẠY:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Chịu trách nhiệm xuất bản:

Chủ tịch Hội đồng thành viên kiêm Tổng Giám đốc NGUYỄN TIẾN THANH

Chịu trách nhiệm nội dung:

Tổng biên tập PHẠM VĨNH THÁI

Tổ chức và chịu trách nhiệm bản thảo:

Phó Tổng biên tập QUÁCH TẤT KIÊN

Giám đốc Công ty cổ phần Dịch vụ xuất bản giáo dục Gia Định

TRẦN THỊ KIM NHUNG

Biên tập nội dung:

PHẠM MINH NHẬT

Trình bày bìa:

ĐẶNG NGỌC HÀ – TÔNG THANH THẢO

Thiết kế sách:

TRẦN ANH NHÂN

Sửa bản in:

PHẠM MINH NHẬT

Chế bản:

CÔNG TY CỔ PHẦN DỊCH VỤ XUẤT BẢN GIÁO DỤC GIA ĐỊNH

**Bản quyền thuộc Nhà xuất bản Giáo dục Việt Nam
và Công ty cổ phần Dịch vụ xuất bản giáo dục Gia Định**

Tất cả các phần của nội dung cuốn sách này đều không được sao chép, lưu trữ, chuyển thể dưới bất kỳ hình thức nào khi chưa có sự cho phép bằng văn bản của Nhà xuất bản Giáo dục Việt Nam và Công ty cổ phần Dịch vụ xuất bản giáo dục Gia Định.

KẾ HOẠCH BÀI DẠY MÔN TIN HỌC LỚP 5

**(Hỗ trợ giáo viên thiết kế kế hoạch bài dạy theo sách giáo khoa Tin học 5 –
Bộ sách Chân trời sáng tạo)**

Mã số:

In ... bản, (QĐ ... - NXBGDHN) khổ 19 x 26,5 cm.

Đơn vị in:

Cơ sở in:

Số ĐKXB:

Số QĐXB: .../QĐ-GD-HN ngày ... tháng ... năm ...

In xong và nộp lưu chiểu quý ... năm 202...

Mã số ISBN: