

# KỊCH BẢN GIẢNG DẠY

## CHỦ ĐỀ 9

### TIẾT SINH HOẠT – CHÚNG TA KHÁC NHAU

#### 1. MỤC TIÊU TỔNG

- HS có thể sáng tạo, thuyết trình mô hình động vật và vận hành mô hình đó

#### 2. MỤC TIÊU THÀNH PHẦN

- HS hình thành được ý tưởng mô hình động vật (vẽ bản thiết kế, đề xuất thê lệnh)
- HS có thể lắp ráp và thử nghiệm mô hình động vật được sáng tạo
- HS có thể thuyết trình kể chuyện về mô hình sáng tạo

#### 3. PHÂN TIẾT

- Tiết 1: Vẽ bản thiết kế cải tiến mô hình (dựa trên mô hình bò cạp)
- Tiết 2: Lắp ráp và thử nghiệm mô hình động vật được sáng tạo
- Tiết 3: Thuyết trình kể chuyện và tổng kết

# TIẾT 1

## VẼ MÔ HÌNH SÁNG TẠO

### I. MỤC TIÊU BÀI HỌC:

1. Sau tiết học, học sinh sẽ hình thành được ý tưởng mô hình trên bản vẽ và có thể đề xuất các thẻ lệnh giúp mô hình vận hành
2. Để đạt được mục tiêu bài học, học sinh cần:
  - Nêu được chức năng của các linh kiện (servo, đèn LED, loa Bluetooth, cảm biến chạm) trong 6 mô hình động vật.
  - Thảo luận nhóm và hình thành ý tưởng vẽ mô hình động vật.
  - Đề xuất thẻ lệnh cho mô hình vận hành

### II. GIÁO CỤ/HỌC CỤ, TÀI LIỆU GIẢNG DẠY CẦN THIẾT CHO TIẾT HỌC:

- Màn hình trình chiếu, laptop, loa

### III. PHÂN BỐ THỜI GIAN:

Hoạt động	Thời gian (phút)
Trò chơi “Hãy gọi tên tôi”	5
Trò chơi “Xác định linh kiện”	15
Vẽ mô hình sáng tạo	20
<b>Tổng cộng</b>	<b>35</b>

#### ○ KÍCH BẢN GIẢNG DẠY

##### 1. *Hoạt động 1: Trò chơi “Hãy gọi tên tôi”*

###### ○ **Mục tiêu của hoạt động:**

- HS có thái độ tích cực tham gia hoạt động của bài học
- HS có thể nhớ lại tên và nhận diện những động vật quen thuộc

###### ○ **Thời gian:** 5 phút

###### ○ **Các vật dụng cần chuẩn bị riêng cho hoạt động:**

- Slide hình các động vật khác nhau.

###### ○ **Các bước thực hiện:**

- Bước 1: GV phổ biến luật chơi: Các nhóm cử 2 bạn tham gia trò chơi. 1 bạn nhìn màn hình đưa ra gợi ý để bạn còn lại đoán tên con vật nhưng không nhìn màn hình. Bạn gợi ý không được nhắc đến tên của động vật bằng tiếng Việt hoặc tiếng Anh. Các thành viên khác trong nhóm và trong lớp không nhắc. Nếu vi phạm thì nhóm tham gia trò

chơi sẽ mất điểm đoán và nhóm có thành viên nhắc bài sẽ bị trừ 2 điểm. Mỗi cặp chơi có 1 phút để hoàn thành 1 lượt chơi gồm 2 con vật. Mỗi 1 đáp án đúng được cộng 1 điểm.

- Bước 2: GV ôn định học sinh và bắt đầu chơi
- **Lưu ý:** các loài động vật nên là các loài vật HS đã học trong các chủ đề trước hoặc không giới hạn các loài động vật nào

- **Chốt kiến thức:**

- Trên Trái Đất này còn nhiều con vật khác sinh sống. Mỗi con vật đều có những khả năng đặc biệt. Các con hãy cho biết khả năng đặc biệt của những con vật sau:

[Voi, cú mèo, chó, mèo, chim, hà mã]

- GV mời HS trả lời theo cá nhân

- **Đánh giá mức độ đạt mục tiêu của hoạt động:**

- HS phản hồi tham gia vào hoạt động
- HS có thể nêu được tên của 1 số động vật quen thuộc

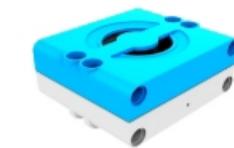
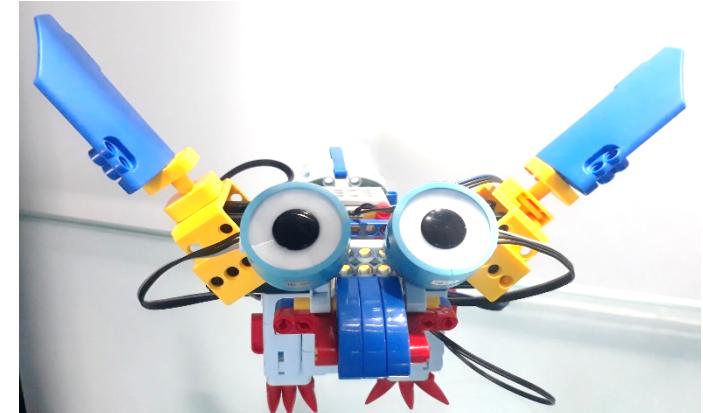
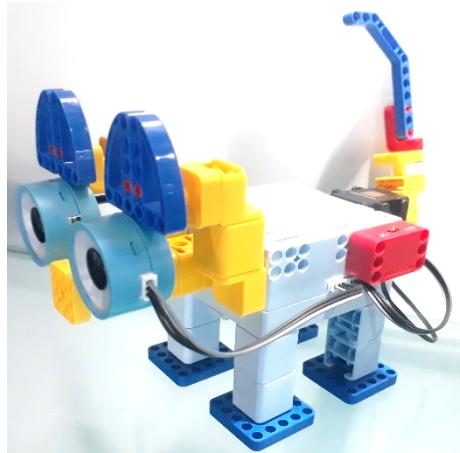
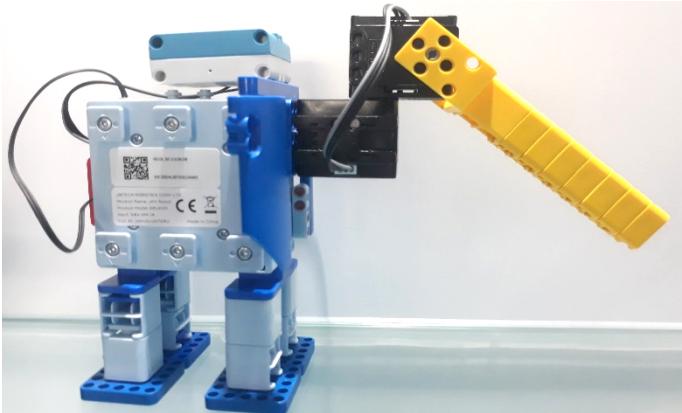
## 2. *Hoạt động 2: Trò chơi “Xác định linh kiện”*

- **Mục tiêu hoạt động:**

- Nêu được chức năng của các linh kiện (servo, đèn LED, loa Bluetooth, cảm biến chạm) trong 6 mô hình động vật.

- **Thời gian:** 10 phút

- **Các vật dụng cần chuẩn bị riêng cho hoạt động:** slide hình ảnh theo bộ uKit: voi, chó, chim và một số linh kiện



- **Các bước thực hiện:**

- Bước 1: Phổ biến luật chơi: GV chiếu hình ảnh mô hình voi, chó và chim cho tất cả HS xem trong 30s. Sau đó các nhóm sẽ lần lượt chọn các số trên slide, mỗi 1 số sẽ hiện ra 1 linh kiện. Nhóm sẽ thảo luận 5s và sau đó cho biết linh kiện đó có trong mô hình con vật nào. Câu trả lời đúng được + 1 điểm. Đối với hình linh kiện như (servo, đèn LED, loa Bluetooth, cảm biến chạm), GV yêu cầu nhóm kể ra chức năng của linh kiện trong các mô hình động vật.
- Bước 2: GV ổn định HS và bắt đầu trò chơi

- **Chốt kiến thức:**

- GV nhắc lại chức năng của các linh kiện như: servo, đèn LED, loa Bluetooth, cảm biến chạm

- **Đánh giá mức độ đạt mục tiêu của hoạt động:**

- HS nêu được chức năng của các linh kiện như: servo, đèn LED, loa Bluetooth, cảm biến chạm

### 3. *Hoạt động 3: Vẽ mô hình sáng tạo*

- **Mục tiêu hoạt động:**

- Thảo luận nhóm và hình thành ý tưởng mô hình động vật trên bản vẽ
- Đề xuất thẻ lệnh cho mô hình vận hành

- **Thời gian:** 20 phút

- **Các vật dụng cần chuẩn bị riêng cho hoạt động:**

- Giấy trắng A3, A4, bút màu

- **Các bước thực hiện:**

- Bước 1: GV yêu cầu HS thảo luận nhóm 5 phút để quyết định ý tưởng con vật (sáng tạo tùy ý). HS sẽ phác thảo đơn giản hình ảnh và đặt tên con vật trên giấy A4. GV hỗ trợ các nhóm gặp khó khăn trong việc tìm ý tưởng và phác họa.
- Bước 2: GV yêu cầu HS vẽ hoàn chỉnh con vật trên giấy A3 (to rõ và màu sắc), vẽ những linh kiện cần có để lắp ráp nên mô hình (tham khảo hình linh kiện ở các tiết học trước trong tài liệu giảng dạy), vẽ các thẻ lệnh cho mô hình hoạt động. HS thực hiện yêu cầu trên giấy A3 được chia như sau.

Con vật	Linh kiện	Thẻ lệnh
---------	-----------	----------

- GV thông báo cho HS biết là bản vẽ này sẽ được dùng cho tiết học sau để lắp ráp mô hình

- **Chốt kiến thức:**

- GV yêu cầu các nhóm cử đại diện giới thiệu về con vật của mình: đây là con vật gì? tên con vật? và có khả năng đặc biệt nào? 1 phút cho mỗi nhóm (GV điều chỉnh thời gian của hoạt động 3 sao cho phù hợp để có 2 - 3 nhóm có cơ hội giới thiệu).

- **Đánh giá mức độ đạt mục tiêu của hoạt động:**

- HS hình thành ra ý tưởng con vật và vẽ ra nó. Ngoài ra, HS còn để xuất được những linh kiện để lắp ráp con vật và những thẻ lệnh để vận hành mô hình con vật.

## TIẾT 2

# LẮP RÁP VÀ LẬP TRÌNH MÔ HÌNH SÁNG TẠO

### I. MỤC TIÊU BÀI HỌC

- Sau tiết học, học sinh sẽ có thể lắp ráp và thử nghiệm mô hình động vật được sáng tạo
- Để đạt được mục tiêu bài học, học sinh cần:
  - Lắp ráp mô hình theo bản vẽ
  - Sử dụng các thẻ lệnh để vận hành mô hình

### II. GIÁO CỤ/HỌC CỤ, TÀI LIỆU GIẢNG DẠY CẦN THIẾT CHO TIẾT HỌC:

- uKit, màn hình trình chiếu, laptop, loa.

### III. PHÂN BỐ THỜI GIAN:

Hoạt động	Thời gian (phút)
Hoạt động 1: “Đố con gì”	5
Hoạt động 2: Lắp ráp và lập trình	30
Tổng cộng	35

### IV. KÍCH BẢN GIẢNG DẠY

#### 1. *Hoạt động 1: “Đố con gì”*

- Mục tiêu của hoạt động:**
  - HS có thái độ tích cực tham gia hoạt động của bài học
- Thời gian:** 5 phút
- Các vật dụng cần chuẩn bị riêng cho hoạt động:** clip bài hát <https://www.youtube.com/watch?v=BWwD7S5pnH4> (có nhắc đến gà, chó, mèo, lợn, vịt)
- Các bước thực hiện:**
  - Bước 1: GV phát clip bài hát
  - Bước 2: GV đặt câu hỏi: các con hãy kể tên 1 con vật trong bài hát và cho biết con vật đó làm được điều gì hay đặc điểm gì đặc biệt? GV mời lần lượt 5 HS trả lời.
- Chốt kiến thức:**

- GV nhắc lại tên con vật, những đặc điểm và khả năng đặc biệt của các con vật.
- GV dẫn vào bài mới: hôm nay thầy/cô đang mong đợi nhìn thấy các sản phẩm sáng tạo của các con có những khả năng đặc biệt gì.

- **Đánh giá mức độ đạt mục tiêu của hoạt động:**

- HS phấn khởi tham gia vào hoạt động

### **3. Hoạt động 2: Lắp ráp và lập trình**

- **Mục tiêu hoạt động:**

- Lắp ráp mô hình theo bản vẽ và sử dụng các thẻ lệnh để vận hành mô hình

- **Thời gian:** 30 phút

- **Các bước thực hiện:**

- Bước 1: GV phân loại linh kiện ở các khay chứa khác nhau. Yêu cầu các nhóm cử 1 thành viên lên gấp GV để chọn linh kiện được đề xuất trong bản vẽ. (5 phút)
- Bước 2: Các nhóm đã có linh kiện đầy đủ thì GV cho tiến hành lắp ráp. GV cho phép HS đề xuất thêm linh kiện phát sinh. (15 phút)
- Bước 3: GV yêu cầu các nhóm tiến hành lập trình cho mô hình vận hành. (10 phút)
- **Lưu ý:** GV hỗ trợ các nhóm khi gấp khó khăn về câu lệnh
- Nhóm nào hoàn thành thì có thể thông báo và trình diễn cho GV xem kết quả như thế nào, GV có thể góp ý thêm để HS hoàn thiện hơn và chuẩn bị cho nội dung thuyết trình của nhóm ở tiết sau.

- **Chốt kiến thức:**

- GV mời 1 – 2 HS giới thiệu về mô hình của nhóm mình (nếu còn thời gian)

- **Đánh giá mức độ đạt mục tiêu của hoạt động:**

- HS có thể lắp ráp và vận hành mô hình sáng tạo.

## TIẾT 3

### THUYẾT TRÌNH VÀ TỔNG KẾT

#### I. MỤC TIÊU BÀI HỌC

1. Sau tiết học, học sinh sẽ có thể thuyết trình về mô hình sáng tạo của nhóm
2. Để đạt được mục tiêu bài học, học sinh cần:
  - Sử dụng những mẫu câu đơn giản để thuyết trình
  - Hình thành ý tưởng và thuyết trình về mô hình sáng tạo

#### II. GIÁO CỤ/HỌC CỤ, TÀI LIỆU GIẢNG DẠY CẦN THIẾT CHO TIẾT HỌC:

- Màn hình trình chiếu, laptop, loa, mô hình sáng tạo của các nhóm.

#### III. PHÂN BỐ THỜI GIAN:

Hoạt động	Thời gian (phút)
Hoạt động 1: Trò chơi “Looking for animals”	5
Hoạt động 2: Kể chuyện theo mẫu	15
Hoạt động 3: Kể chuyện sáng tạo	15
<b>Tổng cộng</b>	<b>35</b>

#### IV. KÍCH BẢN GIẢNG DẠY

##### 1. *Hoạt động 1: Trò chơi “Looking for animals”*

- **Mục tiêu của hoạt động:**
  - HS có thái độ tích cực tham gia hoạt động của bài học
- **Thời gian:** 5 phút
- **Các vật dụng cần chuẩn bị riêng cho hoạt động:** hình ảnh các con vật





Con chim đại bàng

Con bướm

Con sâu



- **Các bước thực hiện:**

- Bước 1: GV phô biến luật chơi: các con sẽ tìm con vật trong bức tranh theo yêu cầu của thầy/cô. Bức tranh được hiện ra và thời gian suy nghĩ cho các nhóm là 15 giây. Sau đó GV sẽ hô “mời nhóm trả lời”, các nhóm sẽ giơ tay, nhóm nào giơ tay nhanh nhất sẽ cử 1 đại diện lên màn hình chỉ ra con vật. Chỉ ra đúng vị trí con vật sẽ được cộng 1 điểm.
- Bước 2: GV ồn định HS và bắt đầu chơi

- **Chốt kiến thức:**

- GV tổng kết điểm của các nhóm sau đó GV hỏi tại sao con đại bàng lại đứng ở hốc đá, con mèo núp dưới gầm xe. GV mời học sinh trả lời (không có câu trả lời đúng sai, với mục đích kiểm tra suy nghĩ của học sinh)

- **Đánh giá mức độ đạt mục tiêu của hoạt động:**

- HS phấn khởi tham gia vào hoạt động

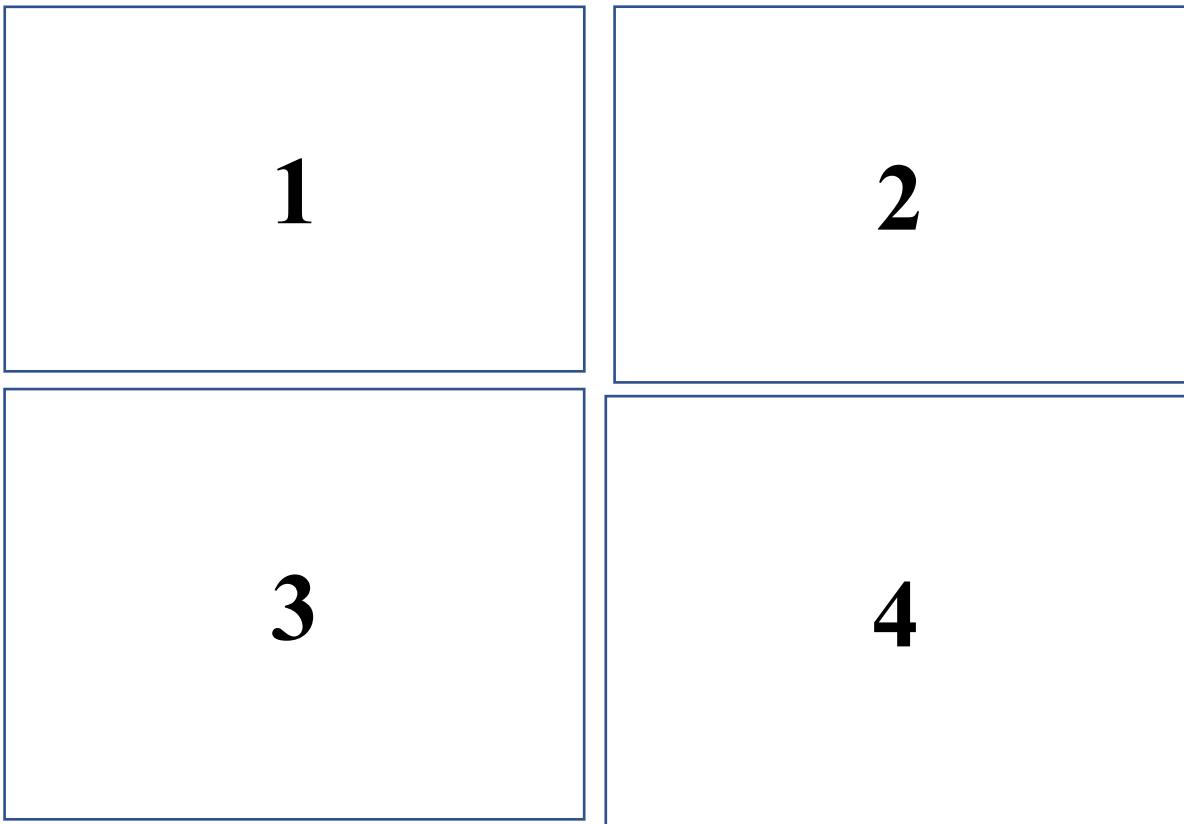
### **3. *Hoạt động 2: Kể chuyện theo mẫu***

- **Mục tiêu hoạt động:**

- Sử dụng những mẫu câu đơn giản để kết nối các nhân vật/đồ vật cho sẵn thành 1 câu chuyện.
- Kể lại 1 câu chuyện theo bố cục: giới thiệu bản thân, mở bài, thân bài, kết bài

- **Thời gian:** 15 phút

- **Các vật dụng cần chuẩn bị riêng cho hoạt động:** 4 bức hình gợi ý để kể một câu chuyện đã được che số lại.



- **Các bước thực hiện:**

- Bước 1: GV trình chiếu 4 bức hình đã bị che và được đánh số, cho các nhóm lựa chọn số ngẫu nhiên, chưa được mở bức hình. HS cần nghe qua hướng dẫn của GV về trình tự kể một câu chuyện hoàn chỉnh. Các câu hỏi dẫn dắt phát triển ý tưởng câu chuyện như sau: (5 phút)

Bố cục	Câu hỏi phát triển ý tưởng	Mẫu câu	Ví dụ
Giới thiệu bản thân	Bạn tên gì? Bạn thuộc nhóm nào? Nhóm gồm những bạn nào?	Chào mọi người, mình tên là... Mình đại cho nhóm ... kể chuyện. Nhóm mình còn có bạn....	Chào mọi người, mình tên là Tí Mình đại cho nhóm 1 kể chuyện. Nhóm mình còn có Tèo, và Tùn

Mở bài	Câu chuyện của bạn tên gì? Có những nhân vật nào?	Câu chuyện của nhóm mình tên là... Câu chuyện gồm các nhân vật:	Câu chuyện của nhóm mình tên là “Giúp” Câu chuyện gồm các nhân vật: Mít và Bơ
Thân bài	Câu chuyện diễn ra vào lúc nào? ở đâu? Các nhân vật làm gì đầu tiên? Sau đó, các nhân vật làm gì tiếp theo? Các nhân vật đã nói những gì?	Vào một buổi sáng/chiều. [Nhân vật] [động từ] [nhân vật] Vì .... nên... Sau đó Bỗng nhiên [Nhân vật] nói [Nhân vật] trả lời	Vào buổi sáng thứ 2, Mít và Bơ đùa giỡn với nhau ở sân trường. Mít bị ngã và mít nói: tớ ngã đau quá Bơ trả lời: đế tớ đỡ cậu đến phòng y tế nhé. Bơ đỡ mít đến phòng y tế để thoa thuốc. Sau đó, Mít đỡ đau và vui vẻ trở lại
Kết bài	Các nhân vật có mối quan hệ như thế nào với nhau? Chúng ta kết luận điều gì?	[Nhân vật] và [nhân vật] trở nên Sau câu chuyện này, chúng ta thấy [bài học]	Mít và bơ trở nên thân thiết hơn. Sau câu chuyện này, chúng ta nhận ra rằng, bạn bè cần phải giúp đỡ nhau.

- Bước 2: Các nhóm mở hình đã chọn và phát triển câu chuyện theo thứ tự GV hướng dẫn thành 1 câu chuyện có 4 phần như mẫu của GV. Thời gian cho mỗi câu chuyện là 30 giây đến 1 phút. Các thành viên trong nhóm phải thay phiên nhau kể chuyện và chỉ vào vị trí đang nhắc đến trong bức hình (vì mỗi ý tưởng câu chuyện

cho nhóm gồm có 4 bức hình nhỏ). GV hỗ trợ các nhóm khi gặp khó khăn về ý tưởng và mẫu câu. (10 phút)

- Bước 3: GV yêu cầu các nhóm trình diễn câu chuyện.

- o **Chốt kỹ năng:**

- GV góp ý cho các câu chuyện của nhóm

- o **Đánh giá mức độ đạt mục tiêu của hoạt động**

- HS có sắp xếp ý tưởng và cùng nhau phối hợp kể lại câu chuyện có bối cảnh

### 3. *Hoạt động 3: Kể chuyện sáng tạo*

- o **Mục tiêu hoạt động:**

- Hình thành ý tưởng câu chuyện liên quan đến mô hình sáng tạo
  - Kể lại 1 câu chuyện có sự sắm vai phối hợp giữa các thành viên trong nhóm

- o **Thời gian:** 15 phút

- o **Các bước thực hiện:**

- Bước 1: GV yêu cầu HS lên ý tưởng câu chuyện có liên quan đến mô hình sáng tạo và các khả năng đặc biệt của nó. Các thành viên trong nhóm phải thay phiên nhau kể chuyện và sắm vai diễn để làm cho câu chuyện thêm sinh động. Thời gian cho câu chuyện là 1 phút. Các nhóm tự tập có hướng dẫn của GV. (10 phút)
  - Bước 2: GV yêu cầu các nhóm trình diễn câu chuyện.

- o **Chốt kỹ năng:**

- GV góp ý cho các câu chuyện của nhóm

- o **Đánh giá mức độ đạt mục tiêu của hoạt động**

- HS có sắp xếp ý tưởng và cùng nhau sắm vai phối hợp kể lại câu chuyện có liên quan đến mô hình

## V. TỔNG KẾT

- GV tổng kết các điểm cộng của các nhóm trong chủ đề để phát thưởng (nếu có)
- GV yêu cầu HS thực hiện phiếu đánh giá trong tài liệu giảng dạy

## TIẾT 4

# TRUNG BÀY VÀ GIỚI THIỆU SẢN PHẨM

## TỔNG KẾT NĂM HỌC

### I. MỤC TIÊU:

- Trưng bày mô hình sáng tạo của HS thông qua các linh kiện, thẻ lệnh đã học trong chương trình lớp 1
- HS giới thiệu ý tưởng để ra đời sản phẩm

### II. CÁC VẬT DỤNG CẦN CHUẨN BỊ:

- Màn hình trình chiếu, laptop, loa
- Địa điểm tổ chức

### III. PHÂN BỐ THỜI GIAN:

Hoạt động	Thời gian (phút)
Sắp xếp, trang trí khu vực trưng bày	5
Giới thiệu sản phẩm	10
Trình diễn sản phẩm	10
Tổng kết năm học	10
<b>Tổng cộng</b>	<b>35</b>

### IV. KÍCH BẢN TỔ CHỨC

#### 1. *Hoạt động 1: Sắp xếp, trang trí khu vực trưng bày*

- Mục tiêu của hoạt động:**

- HS có thái độ tích cực tham gia trang trí khu vực trưng bày sản phẩm
- Khơi gợi tinh thần đoàn kết, làm việc nhóm

- Thời gian:** 5 phút

- Các vật dụng cần chuẩn bị riêng cho hoạt động:**

- Bàn (dùng để trưng bày sản phẩm) (số lượng bàn tương ứng với số lượng nhóm)
- Giấy màu, kéo, bút màu...

- Các bước thực hiện:**

- Bước 1: GV phát cho các nhóm một số vật dụng cần thiết để trang trí khu vực trưng bày của nhóm.
- Bước 2: Các nhóm tiến hành trang trí.

- **Lưu ý:** GV sẽ cộng điểm cho các nhóm trang trí khu vực trưng bày đẹp.
  - **Đánh giá mức độ đạt mục tiêu của hoạt động:**
    - HS trưng bày sản phẩm tại khu trưng bày bắt mắt, thu hút người xem.
- 2. Hoạt động 2: Giới thiệu ý tưởng hình thành nên sản phẩm**
- **Mục tiêu hoạt động:**
    - HS diễn đạt ý tưởng ra đời sản phẩm với các nhóm khác (người tham quan)
    - Rèn luyện sự tự tin
  - **Thời gian:** 10 phút
  - **Các vật dụng cần chuẩn bị riêng cho hoạt động:**
    - Mô hình của các nhóm
    - iPad
  - **Các bước thực hiện:**
    - HS thảo luận đưa ra ý tưởng giới thiệu sản phẩm của nhóm
    - HS các nhóm đứng tại bàn trưng bày để giới thiệu sản phẩm khi được yêu cầu (gợi ý: HS có thể dùng iPad để giới thiệu)
    - GV ghi chú nhận xét và cho điểm từng nhóm.
  - **Đánh giá mức độ đạt mục tiêu của hoạt động:**
    - HS nêu được ý tưởng hình thành sản phẩm

### **3. Hoạt động 3: Trình diễn sản phẩm**

- **Mục tiêu hoạt động:**
  - Thảo luận nhóm và hình thành ý tưởng mô hình động vật trên bản vẽ
  - Đề xuất thẻ lệnh cho mô hình vận hành
- **Thời gian:** 20 phút
- **Các vật dụng cần chuẩn bị riêng cho hoạt động:**
  - Giấy trắng A3, A4, bút màu
- **Các bước thực hiện:**
  - Bước 1: GV yêu cầu HS thảo luận nhóm 5 phút để quyết định ý tưởng con vật (sáng tạo tùy ý). HS sẽ phác thảo đơn giản hình ảnh và đặt tên con vật trên giấy A4. GV hỗ trợ các nhóm gặp khó khăn trong việc tìm ý tưởng và phác họa.
  - Bước 2: GV yêu cầu HS vẽ hoàn chỉnh con vật trên giấy A3 (to rõ và màu sắc), vẽ những linh kiện cần có để lắp ráp nên mô hình (tham khảo hình linh kiện ở các tiết học trước trong tài liệu giảng dạy), vẽ các thẻ lệnh cho mô hình hoạt động. HS thực hiện yêu cầu trên giấy A3 được chia như sau.

Con vật	Linh kiện	Thẻ lệnh
---------	-----------	----------

- GV thông báo cho HS biết là bản vẽ này sẽ được dùng cho tiết học sau để lắp ráp mô hình

- **Chốt kiến thức:**

- GV yêu cầu các nhóm cử đại diện giới thiệu về con vật của mình: đây là con vật gì? tên con vật? và có khả năng đặc biệt nào? 1 phút cho mỗi nhóm (GV điều chỉnh thời gian của hoạt động 3 sao cho phù hợp để có 2 - 3 nhóm có cơ hội giới thiệu).

- **Đánh giá mức độ đạt mục tiêu của hoạt động:**

- HS hình thành ra ý tưởng con vật và vẽ ra nó. Ngoài ra, HS còn đề xuất được những linh kiện để lắp ráp con vật và những thẻ lệnh để vận hành mô hình con vật.

#### 4. *Hoạt động 4: Tổng kết năm học*

- **Các bước thực hiện:**

- GV sẽ gọi một số HS nêu cảm nghĩ sau khi sáng tạo ra sản phẩm riêng của nhóm. Những điều gì các em thấy thú vị/ cần thú vị hơn sau khi học xong chương trình này
- GV sẽ trình bày ngắn gọn một số mặt tích cực cũng như những điểm hạn chế sau khi hoàn thành chương trình lớp 1.
- GV nêu một số chủ đề hấp dẫn cho chương trình lớp 2