

# TIẾT 1

## BẠN CÚ MÈO DỄ THƯƠNG

### I. MỤC TIÊU BÀI HỌC:

1. Sau tiết học, học sinh sẽ trình bày được đặc trưng hình thái và tập tính sinh hoạt của cú mèo.
2. Để đạt được mục tiêu bài học, học sinh cần:
  - HS nêu được đặc điểm hình dạng của cú mèo, mối liên hệ giữa cú mèo và một số loài vật liên quan.
  - HS trình bày được tập tính sinh hoạt của cú mèo và lợi ích của nó đối với con người.
  - HS sáng tạo bằng tranh vẽ về cú mèo với các lợi ích cho con người.

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

- Màn hình trình chiếu, laptop, loa,
- Giấy vẽ, màu.
- Bộ uKit, iPad

### III. PHÂN BỐ THỜI GIAN

Hoạt động	Thời gian (phút)
Warm-up: Trò chơi “Ta là vua”	5
Hoạt động 1: Có thể bạn chưa biết	10
Hoạt động 2: Kết nối tri thức	10
Hoạt động 3: Sáng tạo	10
Tổng cộng	35

### IV. KỊCH BẢN GIẢNG DẠY

**Warm-up:** Trò chơi: *Ta là vua*

- **Thời gian: 5 phút**
- **Các bước thực hiện:**

- GV phổ biến luật chơi cho HS: Giáo viên (GV) cho cả lớp đứng dậy và xếp thành 1 vòng tròn lớn, GV sẽ đứng giữa vòng tròn. Sau đó, GV sẽ chỉ vào một học sinh (HS) bất kỳ và HS đó sẽ hô to: “Ta là vua”, đồng thời 2 bạn HS đứng 2 bên của HS đó sẽ hạ thấp người xuống và hô “Tâu

bệ hạ”. Nếu HS nào được chỉ định không hô khẩu lệnh/ hô sai hoặc những HS ở 2 bên không hô khẩu lệnh/hô sai thì những HS đó sẽ được mời đứng sang một bên để và sau đó sẽ biểu diễn 1 yêu cầu của cả lớp. Trường hợp các HS đều thực hiện đúng thì GV có thể canh thời gian & kết thúc trò chơi.

- GV tiến hành cho HS chơi.
- **Chốt hoạt động:** Trong trò chơi vừa rồi, có phải người được làm vua chỉ có định một người hay? → sẽ thay đổi. Vì vậy để có thể làm vua hay còn gọi một cách dễ hiểu hơn để trở thành một lãnh đạo, con người cũng như động vật cũng phải thay đổi để trở nên có những ưu điểm khác biệt với số đông còn lại. Và một trong những loài động vật có ưu điểm để hoạt động trong bóng tối đó là cú mèo. Hôm nay chúng ta sẽ cùng tìm hiểu về loài vật đặc biệt này nhé.

## 1. Hoạt động 1: Có thể em chưa biết?

- **Mục tiêu của hoạt động:** HS nêu được đặc điểm hình dạng của cú mèo, mối liên hệ giữa cú mèo và một số loài vật liên quan.
- **Thời gian:** 15 phút
- **Các vật dụng cần chuẩn bị riêng cho hoạt động:**
  - Download đoạn clip: <https://www.youtube.com/watch?v=m0XgSrdYQRY>  
(All about Owls for kids)
- **Các bước thực hiện:**
  - GV đưa ra một câu đố như sau: *Trông xa tưởng là mèo, lại giàn hoá ra chim. Ban ngày ngủ lim dim, ban đêm rình bắt chuột* - Là con gì? (con cú mèo)
  - Đây là câu hỏi cá nhân, HS nào trả lời đúng sẽ nhận được 3 sticker
  - Sau đó, GV cho HS xem clip đã tải về cú mèo, yêu cầu các nhóm quan sát về hình dạng cú mèo và thực hiện những yêu cầu sau:
    - Hình dáng của cú mèo
    - Theo em bộ phận nào là quan trọng nhất của cú mèo?

- Cú mèo phát ra âm thanh như thế nào?
- GV gọi một số HS trình bày về đặc điểm hình dạng của cú mèo.
- GV tổng kết câu trả lời của HS.
- GV tiếp tục dán lên bảng 3 bức tranh: Đại bàng, cú mèo và mèo.
- Yêu cầu cả lớp quan sát 3 bức tranh & thảo luận nhóm để tìm ra điểm chung của ba con vật.
- GV gọi đại diện một số nhóm lên bảng trình bày điểm chung. Sau đó GV sẽ tổng kết câu trả lời của HS.
  - Hình dáng: Cú mèo có gương mặt tròn và đôi mắt giống mèo. Đầu ngắn, đầu lớn. Chủ yếu có màu : nâu, xám, trắng hoặc đen. Miệng và đôi cánh của cú mèo giống đại bàng.
  - Một số HS sẽ mô tả lại âm thanh của tiếng cú mèo.
  - GV cũng cung cấp thêm thông tin: Cú mèo là loài chim thuộc bộ cú với hơn 200 loài. Bộ này được chia ra làm 2 họ : cú lợn (16 loài) và cú mèo (190 loài).
- Lưu ý: GV có thể cắt nội dung chính của clip để chiếu cho HS, không cần chiếu cả clip sẽ rất mất thời gian.

○ **Chốt hoạt động:**

- Vậy với những đặc điểm giống đại bàng và mèo thì cú mèo có điểm đặc biệt nào nổi trội hơn so với các loài khác? Hãy cùng nhau tìm hiểu trong phần tiếp theo nhé.

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

- HS nêu các đặc điểm về hình dáng của cú mèo và sự liên quan đến đại bàng & mèo.

## 2. Hoạt động 2: Kết nối tri thức

- **Mục tiêu của hoạt động:** HS trình bày được tập tính sinh hoạt cũng như khả năng ngụy trang rất tốt của cú mèo, và đặc điểm bị mù màu.
- **Thời gian:** 15 phút

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

- Download đoạn clip: <https://www.youtube.com/watch?v=bt3X8MJgJWo> (Great Horned Owl on the Hunt)
- Tranh/ảnh/file hình về sự nguy trang của cú mèo
- Trang web tham khảo: <https://www.thiennhien.net/2012/10/20/cu-dong-vat-nguy-trang-bac-thay/> (Cú\_ động vật nguy trang bậc thầy)
- <https://tiepthigiadinh.vn/nhung-dieu-dac-biet-ve-loai-cu-meo-chua-te-bong-dem/>

○ **Các bước thực hiện:**

- GV dẫn dắt: Cú mèo là một loài chim săn mồi rất ánh tượng. Chúng ta cùng xem đoạn clip và trả lời những câu hỏi sau nhé:  
<https://www.youtube.com/watch?v=bt3X8MJgJWo> (Great Horned Owl on the Hunt)
  - Tại sao cú mèo lại có tài săn mồi giỏi?
  - Đôi mắt cú mèo có gì đặc biệt?
  - Thức ăn yêu thích của cú mèo là gì?
- Mỗi nhóm có 5 phút để thảo luận và trả lời các câu hỏi trên.
- **Đáp án tham khảo:**
  - Vì đôi cánh nhẹ, khi tiếp xúc con mồi hầu như không phát ra tiếng động
  - Đôi mắt không di chuyển được (muốn di chuyển mắt thì phải di chuyển luôn phần đầu), bị mù màu (không phân biệt được các màu sắc trong tự nhiên)
  - Thức ăn yêu thích: chuột đồng, côn trùng, chim nhỏ, thằn lằn, cá...
- GV dẫn dắt thêm: Không phải ngẫu nhiên mà người ta phong cho cú mèo là bậc thầy trong giới nguy trang. Cú mèo có những kiểu nguy trang đặc biệt. Vậy trước khi biết chúng đặc biệt như thế nào các em hãy thảo luận và trả lời các câu hỏi bên dưới:

- Nguy trang là gì?
  - Cú mèo nguy trang để làm gì?
  - Cú mèo có thể nguy trang giống với những vật thể nào?
- Các nhóm trình bày phần thảo luận của nhóm. Để biết các nhóm có đưa ra câu trả lời đúng hay không, GV sẽ chiếu hình ảnh cú mèo nguy trang để đối chiếu với đáp án của các nhóm đưa ra. (Tham khảo hình ảnh cú mèo nguy trang trên trang web gợi ý trong phần: các vật dụng cần chuẩn bị riêng cho hoạt động)
  - GV kiểm tra và công bố kết quả và tặng sticker cho nhóm có đáp án đúng/gần đúng nhất
  - GV có thể gọi ngẫu nhiên một vài HS nhắc lại các đặc điểm đặc biệt của cú mèo.
- **Chốt hoạt động:**

- Cú mèo biết nguy trang bằng cách đậu ở những nơi mà màu lông của chúng hòa vào không gian xung quanh để có thể tránh nguy hiểm hoặc rình bắt mồi. Chúng thường ăn chuột, chim nhỏ, ... nên có ích cho con người.
  - Cú mèo là loài chim duy nhất không phân biệt được màu sắc.
- **Đánh giá mức độ đạt mục tiêu của hoạt động:**

- HS nêu đưa ra những đặc trưng về hình thái và hoạt động của cú mèo.

### **3. Hoạt động 3: Sáng tạo**

- **Mục tiêu của hoạt động:** Dựa vào những đặc điểm nổi bật của cú mèo, HS phát huy trí tưởng tượng thông qua hoạt động vẽ tranh – sáng tạo về một bạn cú mèo của mình.
- **Thời gian:** 10 phút
- **Các vật dụng cần chuẩn bị riêng cho hoạt động:**
  - Giấy vẽ, màu.
- **Các bước thực hiện:**

- GV phát giấy vẽ, màu cho HS và yêu cầu HS thông qua những kiến thức đã được tìm hiểu về loài cú mèo, sẽ thực hiện vẽ những chú cú mèo dựa trên hình mẫu đã biết và có thể sáng tạo thêm cho cú mèo của mình.
  - HS bắt đầu thời gian vẽ và tô màu.
  - Kết thúc hoạt động, cho HS suy nghĩ về một câu chuyện có liên quan đến hình ảnh cú mèo mình vừa vẽ & lên trình bày với cả lớp
  - GV và cả lớp lắng nghe câu chuyện về cú mèo và có thể góp ý thêm cho câu chuyện sinh động hơn.
  - GV có thể khuyến khích bằng cách tặng thêm sticker dành cho bạn nào có câu chuyện hay và sáng tạo nhất.
- **Chốt hoạt động:**
    - Cú mèo là một trong những người bạn của con người, giúp bảo vệ cho những cánh đồng khỏi chuột, bọ & những động vật có hại khác. Hình ảnh cú mèo thông qua các câu chuyện của HS sẽ mang lại một bức tranh đẹp về một trong những có lợi cho con người.
  - **Đánh giá mức độ đạt mục tiêu của hoạt động:**
    - HS có thể vẽ cú mèo với nhiều hình dáng, màu sắc khác nhau và có cách lý giải riêng của mình. Hãy tôn trọng những lí giải đó vì sẽ giúp học sinh phát huy sự tưởng tượng của bản thân, đặt nền móng cho trí thông minh

## V. **TỔNG KẾT:** GV chốt nội dung học hôm nay với HS và giới thiệu chủ đề tiếp theo.

Một số hình ảnh gợi ý cho bài học:

### **MỘT SỐ TÀI LIỆU THAM KHẢO:**

- Download đoạn clip: <https://www.youtube.com/watch?v=bt3X8MJgJWo> (Great Horned Owl on the Hunt)
- Trang web tham khảo: <https://www.thiennhien.net/2012/10/20/cu-dong-vat-nguy-trang-bac-thay/> (Cú\_ động vật nguy trang bậc thầy)

<https://tiepthigiadinh.vn/nhung-dieu-dac-biet-ve-loai-cu-meo-chua-te-bong-dem/> (Những điều đặc biệt về cú mèo)

- Download đoạn clip: <https://www.youtube.com/watch?v=m0XgSrdYQRY>  
(All about Owls for kids)



## TIẾT 2

### LẮP RÁP MÔ HÌNH CÚ MÈO

#### I. MỤC TIÊU BÀI HỌC:

1. Sau tiết học, học sinh sẽ lắp ráp được mô hình cú mèo.
2. Để đạt được mục tiêu bài học, học sinh cần:
  - HS chọn lựa đúng các linh kiện cần dùng cho bước lắp ráp.
  - HS lắp ráp được mô hình cú mèo hoàn chỉnh.

#### II. GIÁO CỤ/HỌC CỤ, TÀI LIỆU GIÁNG DẠY CẦN THIẾT TRONG TIẾT HỌC:

- Màn hình trình chiếu, laptop, loa,
- Máy tính bảng, thùng uKit.

#### III. PHÂN BỐ THỜI GIAN

Hoạt động	Thời gian (phút)
Khởi động	5
Hoạt động 1: Soạn linh kiện lắp ráp mô hình cú mèo	10
Hoạt động 2: Lắp ráp mô hình cú mèo	20
<b>Tổng cộng</b>	<b>35</b>

#### IV. KÍCH BẢN GIÁNG DẠY

##### 1. Khởi động : HS chơi game Kahoot

- **Mục tiêu của hoạt động:** Tạo không khí vui vẻ, hứng khởi trước khi bắt đầu vào tiết học
- **Thời gian:** 5 phút
- **Các vật dụng cần chuẩn bị riêng cho hoạt động:**
  - Hình ảnh các linh kiện được dán lên bìa cứng hoặc ép nhựa
- **Các bước thực hiện:**
  - GV phát cho mỗi nhóm một iPad và chiếu đường link truy cập vào Kahoot để trả lời các câu hỏi trắc nghiệm về cú mèo.
  - **Câu hỏi tham khảo:**
    - Câu 1: Cú mèo là động vật hoạt động vào thời điểm nào?

- A. Ban ngày              **B. Ban đêm**              C. Cả ngày lẫn đêm
- Câu 2: Cú mèo có đặc điểm giống với loài động vật nào sau đây?  
 A. Mèo              B. Đại bàng              **C. Cả A và B**
  - Câu 3: Đôi mắt cú mèo có điểm gì đặc biệt?  
 A. Mắt sáng              **B. Bị mù màu**              C. Tinh tường
  - Câu 4: Thức ăn chủ yếu của cú mèo là gì?  
**A. Chuột đồng**              B. Cá              C. Côn trùng
  - Câu 5: Cú mèo nguy trang để làm gì?  
 A. Tránh kẻ thù              B. Ngủ              C. Săn mồi

- Sau khi kết thúc thời gian, GV tổng kết điểm của các nhóm và tặng sticker.

- **Chốt hoạt động:**

- Như vậy chúng ta vừa ôn lại đặc điểm của cú mèo. Vậy bài học hôm nay chúng ta sẽ cùng lắp ráp mô hình bạn cú mèo nhé.

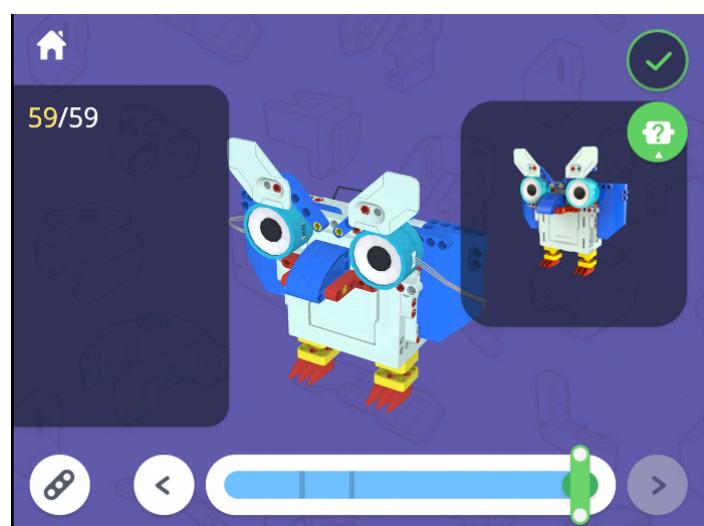
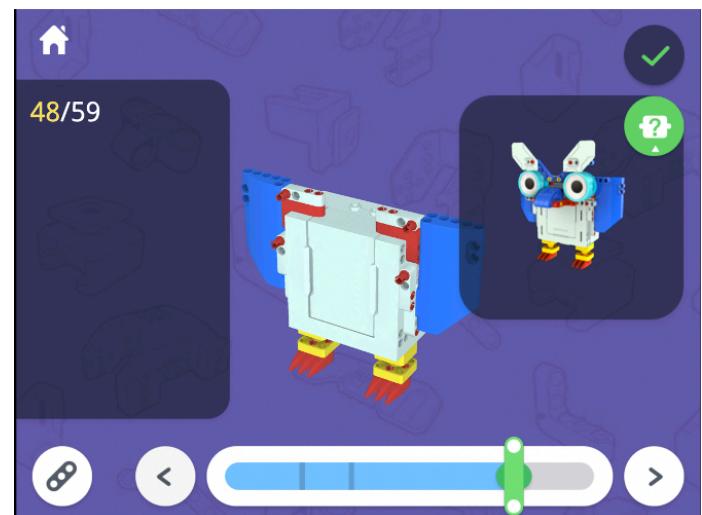
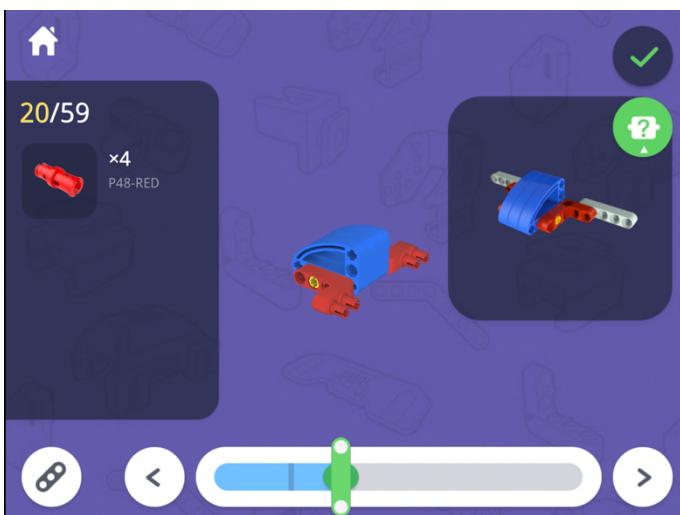
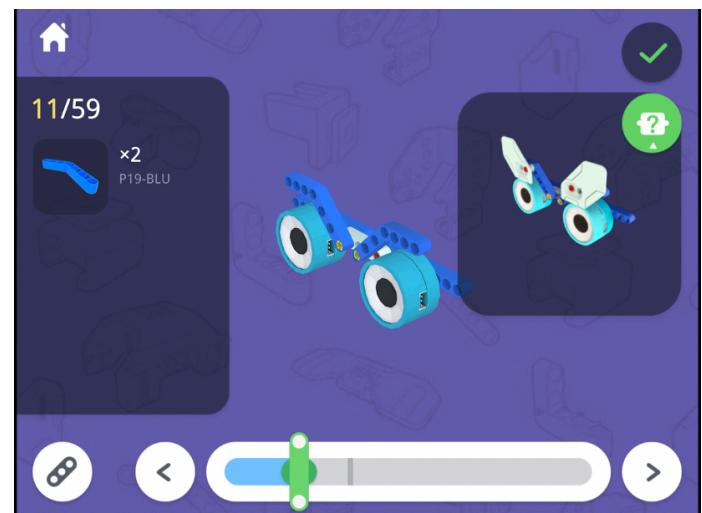
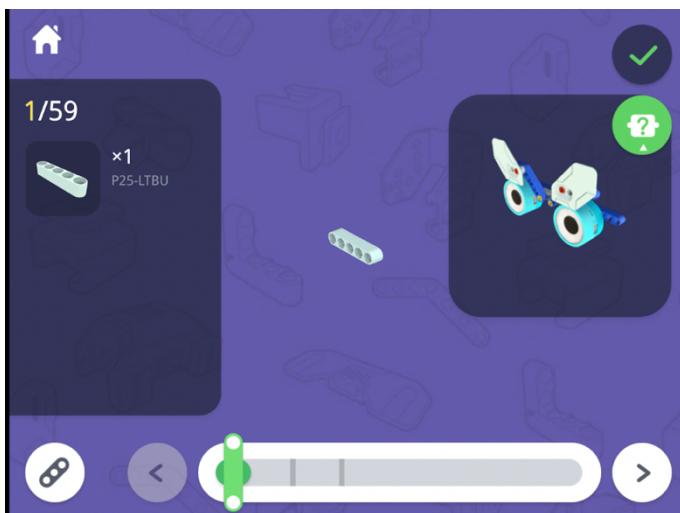
## **2. Hoạt động 1: Soạn linh kiện lắp ráp mô hình cú mèo**

- **Mục tiêu của hoạt động:** HS lựa chọn đúng các linh kiện cần thiết để lắp ráp mô hình cú mèo
- **Thời gian:** 10 phút
- **Các vật dụng cần chuẩn bị riêng cho hoạt động:**
  - Khay, rổ, cờ thủ công bằng giấy
- **Các bước thực hiện:**
  - Gv trình chiếu trên bảng các linh kiện cần dùng để lắp ráp mô hình, sau đó gọi một số học sinh nhắc lại tên và chức năng của một số linh kiện đã học.
  - Sau đó, Gv phát cho mỗi nhóm (3 HS/nhóm) 1 khay chứa nhiều loại linh kiện, 1 cái rổ, 1 cây cờ thủ công. Khi Gv hô “bắt đầu”, các nhóm bắt đầu tìm linh kiện, nhóm nào xong trước sẽ giơ cờ lên báo hiệu.
  - Gv chấm điểm: nhóm nào chọn linh kiện đủ, đúng và nhanh nhất sẽ nhận được 3 sticker.
- **Chốt hoạt động:**

- Sau khi soạn đúng và đầy đủ linh kiện được yêu cầu, HS thực hiện việc lắp ráp mô hình cú mèo.
- **Đánh giá mức độ đạt mục tiêu của hoạt động:**
  - Hs hoàn thành việc tìm kiếm các linh kiện được yêu cầu.

### **3. Hoạt động 2: Lắp ráp mô hình cú mèo**

- **Mục tiêu của hoạt động:** Hs hoàn thành lắp ráp mô hình cú mèo
- **Thời gian:** 20 phút
- **Các vật dụng cần chuẩn bị riêng cho hoạt động:**
  - Các linh kiện đã soạn sẵn
  - iPad
- **Các bước thực hiện:**
  - Nhóm tự phân công thành viên luân phiên nhau điều chỉnh app, lắp ráp và chuẩn bị linh kiện (đảm bảo tất cả các thành viên đều tham gia vào quá trình lắp ráp).
  - GV kiểm tra các nhóm và hướng dẫn thêm nếu cần thiết, đảm bảo tất cả các nhóm đều biết cách vào đến chỗ hướng dẫn lắp ráp.
  - GV quan sát và hỗ trợ các nhóm khi cần thiết.
  - Nhóm hoàn thành lắp ráp mô hình xong trước có thể được tặng stickers.
  - GV chụp hình lưu niệm các nhóm với mô hình đã lắp ráp xong (có thể dùng hình này làm tư liệu giảng dạy cho tiết sau)
  - Sau khi các nhóm làm xong, GV yêu cầu các nhóm thoát khỏi ứng dụng. GV chọn ngẫu nhiên (thực tế là GV sẽ lựa chọn những HS ít tham gia vào hoạt động lắp ráp nhất, những HS chưa thực sự chú tâm hoặc những HS còn chậm, nhưng vẫn tuyên bố với các em là “chọn ngẫu nhiên”, tránh để các em tự ái) mỗi nhóm 01 HS lên để thi nhanh về việc sử dụng app. Cụ thể: sẽ thi xem ai có thể nhanh chóng vào đến khu vực hướng dẫn lắp ráp của bài cú mèo trước.
  - **Các giai đoạn lắp ráp trên ứng dụng:**



- **Chốt hoạt động:**

- Như vậy chúng ta vừa hoàn thành việc lắp ráp mô hình cú mèo rồi. Vậy để xem bạn có thể làm được những gì, chúng ta cùng chuyển sang phần lập trình nhé.

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

- Hs hoàn thành lắp ráp mô hình cú mèo theo các bước hướng dẫn trên ứng dụng uKit

## TIẾT 3

### LẬP TRÌNH MÔ HÌNH CÚ MÈO

#### I. MỤC TIÊU BÀI HỌC:

1. Sau tiết học, học sinh sẽ lập trình mô hình cú mèo thực hiện các nhiệm vụ
2. Để đạt được mục tiêu bài học, học sinh cần:
  - Truy cập vào khu vực lập trình
  - Sử dụng thẻ lệnh “LED” để điều chỉnh màu mắt của cú mèo.
  - Lập trình mô hình cú mèo xoay đầu
  - Lập trình mô hình cú mèo vừa xoay đầu vừa nháy mắt

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

- Màn hình trình chiếu, laptop, loa,
- Máy tính bảng, thùng uKit.

#### III. PHÂN BỐ THỜI GIAN

Hoạt động	Thời gian (phút)
Khởi động: Truy cập vào khu vực lập trình	5
Hoạt động 1: Lập trình cú mèo nháy mắt	10
Hoạt động 2: Lập trình cú mèo xoay đầu	10
Hoạt động 3: Lập trình mô hình cú mèo vừa xoay đầu vừa nháy mắt	10
<b>Tổng cộng</b>	<b>35</b>

#### IV. KÍCH BẢN GIẢNG DẠY

##### 1. Khởi động:

- **Mục tiêu của hoạt động:**
  - HS sử dụng iPad truy cập vào khu vực lập trình mô hình cú mèo và kết nối mô hình cú mèo với ứng dụng uKit
- **Thời gian:** 5 phút

- **Các vật dụng cần chuẩn bị riêng cho hoạt động:**
  - iPad, mô hình cú mèo hoàn chỉnh
- **Các bước thực hiện:**
  - GV phát cho mỗi nhóm một iPad để thực hiện kết nối mô hình cú mèo với ứng dụng uKit và truy cập vào giao diện lập trình. Nhóm nào hoàn thành thì nhấn chuông thông báo, GV sẽ ghi nhận thứ tự hoàn thành. Nhóm nào đúng và nhanh nhất sẽ nhận được 3 sticker.
  - GV thông báo kết quả và tặng sticker
- **Chốt hoạt động:**
  - Như vậy, sau khi các em vào được khu vực lập trình thì bây giờ chúng ta cùng tiến hành lập trình mô hình nhé.
- **Đánh giá mức độ đạt được mục tiêu của hoạt động:**
  - HS hoàn thành yêu cầu.

## **2. Hoạt động 1: Lập trình mô hình cú mèo nháy mắt**

- **Mục tiêu của hoạt động:** HS nhắc lại chức năng thẻ lệnh “LED” và lập trình mô hình cú mèo nháy mắt (thay đổi màu mắt).
- **Thời gian:** 10 phút
- **Các vật dụng cần chuẩn bị riêng cho hoạt động:**
  - Mô hình cú mèo đã lắp ráp hoàn chỉnh
- **Các bước thực hiện:**
  - Bước 1: Nhắc lại chức năng của thẻ lệnh “LED”
    - Gv đặt câu hỏi: Theo các em, muốn mắt cú mèo thay đổi màu sắc thì sẽ sử dụng thẻ lệnh nào?
    - Gv chiếu thẻ lệnh “LED” lên màn hình và yêu cầu một số học sinh nhắc lại vị trí và chức năng của thẻ lệnh này.
    - Thời gian: 5 phút
  - Bước 2: Gv yêu cầu các nhóm lập trình mô hình cú mèo theo các nhiệm vụ sau:

- **Nhiệm vụ 1:** Một mắt màu xanh lá, một mắt màu hồng
  - **Nhiệm vụ 2:** Mắt cú mèo nháy 3 lần, cả hai mắt đều màu đỏ
  - **Nhiệm vụ 3:** Làm cho mắt cú mèo sáng trong 7 giây.
  - Thời gian : 5 phút
- **Chốt hoạt động:**
    - Sau khi hoàn thành lập trình mô hình cú mèo, HS phát triển sự sáng tạo thông qua hoạt động thay đổi diện mạo mô hình cú mèo.
  - **Đánh giá mức độ đạt được mục tiêu của hoạt động:**
    - HS hoàn thành lập trình mô hình cú mèo theo yêu cầu.

### **3. Hoạt động 2: Lập trình mô hình cú mèo xoay đầu**

- **Mục tiêu của hoạt động:** HS thay đổi diện mạo cho cú mèo.
- **Thời gian:** 10 phút
- **Các vật dụng cần chuẩn bị riêng cho hoạt động:**
  - Mô hình cú mèo đã lắp ráp hoàn chỉnh
  - Servo, một số linh kiện khác trong thùng uKit
- **Các bước thực hiện:**
  - GV cho mỗi nhóm lựa chọn một số linh kiện từ thùng uKit để cài tiến mô hình cú mèo sao cho mô hình cú mèo xoay đầu.
  - Sau thời gian 10 phút, các nhóm đặt mô hình cài tiến lên bàn của nhóm và tiến hành lập trình cho mô hình xoay đầu.
  - GV đi đến bàn của từng nhóm để nhận xét và chấm điểm mô hình cài tiến và quan sát phần biểu diễn lập trình của nhóm. Nhóm nào có sự thay đổi diện mạo đúng yêu cầu và thú vị nhất (nhận được sự bình chọn từ các nhóm khác nhiều nhất) sẽ nhận thêm 3 sticker.

### *Chương trình tham khảo*

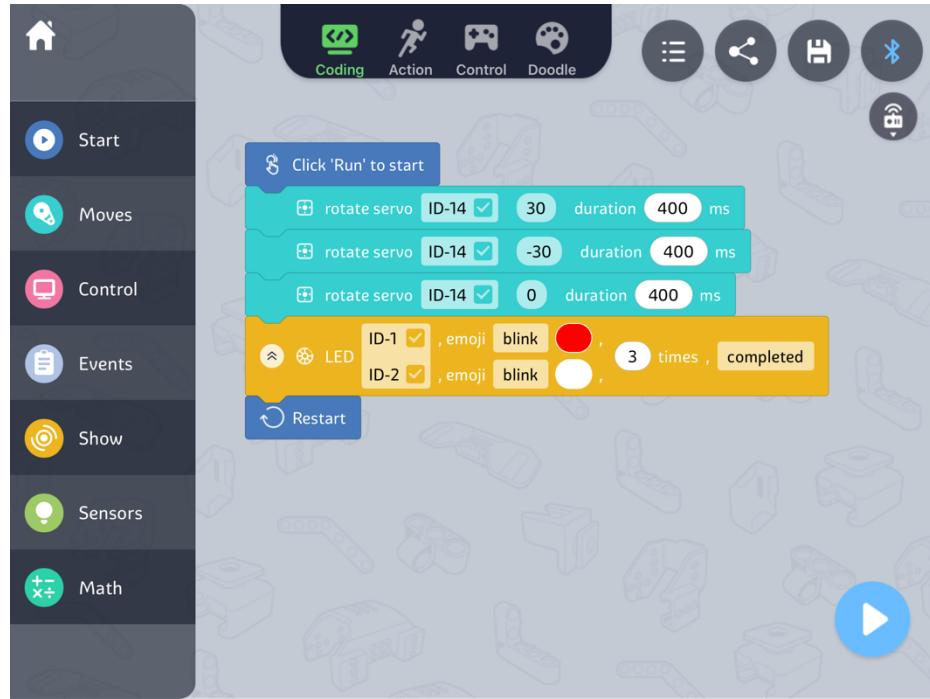


- **Chốt hoạt động:**
  - Vậy làm cách nào để bạn cú mèo có thể thực hiện đồng thời nháy mắt và xoay đầu, chúng ta cùng sang phần tiếp theo nhé.
- **Đánh giá mức độ đạt mục tiêu của hoạt động:**
  - Các nhóm đều hoàn thành cài tiến diện mạo mô hình cú mèo và lập trình mô hình cú mèo xoay đầu

#### **4. Hoạt động 3: Lập trình mô hình cú mèo vừa xoay đầu vừa nháy mắt**

- **Mục tiêu của hoạt động:** Hs lập trình mô hình cú mèo vừa xoay đầu vừa nháy mắt.
- **Thời gian:** 10 phút
- **Các vật dụng cần chuẩn bị riêng cho hoạt động:**
  - Mô hình cú mèo đã cài tiến
- **Các bước thực hiện:**
  - GV yêu cầu các nhóm lập trình mô hình cú mèo kết hợp 2 nhiệm vụ xoay đầu và nháy mắt trong cùng một đoạn lệnh.
  - Nhóm nào hoàn thành thì nhấn chuông, GV ghi nhận thời gian và cho các nhóm cùng biểu diễn trước lớp.
- **Chốt hoạt động:**
  - Sau khi hoàn thành lập trình theo yêu cầu, các em sẽ hoàn thành phiếu khảo sát nhé.
- **Đánh giá mức độ đạt mục tiêu của hoạt động:**
  - Các nhóm đều hoàn thành yêu cầu lập trình.

## Chương trình tham khảo



# **KỊCH BẢN GIẢNG DẠY**

## **CHỦ ĐỀ 4: TIẾT SINH HOẠT**

### **NGƯỜI BẠN ĐẶC BIỆT-CÚ MÈO**

#### **1. MỤC TIÊU TỔNG**

- HS trình bày được đặc trưng hình thái và tập tính sinh hoạt của cú mèo.

#### **2. MỤC TIÊU THÀNH PHẦN**

- HS so sánh được đặc điểm của cú mèo với mèo
- HS trình bày được các đặc điểm, tập tính sinh hoạt và lợi ích của cú mèo.
- HS biết cách lắp ráp và lập trình mô hình cú mèo.

#### **3. PHÂN TIẾT**

- Tiết 1: Bạn cú mèo dễ thương
- Tiết 2: Lắp ráp mô hình cú mèo
- Tiết 3: Lập trình mô hình cú mèo