## **Bài 15: Tạo chương trình máy tính**

##  **để diễn tả ý tưởng** (tiết 2)

1. **YÊU CẦU CẦN ĐẠT**
	1. **Kiến thức**
		* Thực hiện được một số thao tác thêm nhân vật, thay đổi phông nền sân khấu.
	2. **Năng lực**
2. Năng lực chung

- Năng lực tự chủ, tự học: có biểu hiện chú ý học tập, tự giác tìm hiểu bài để hoàn thành tốt nội dung tiết học.

- Năng lực giao tiếp và hợp tác: có biểu hiện tích cực, sôi nổi và nhiệt tình trong hoạt động của lớp. Có khả năng trình bày, thuyết trình… trong các hoạt động học tập.

- Năng lực giải quyết vấn đề và sáng tạo: có biểu hiện tích cực, sáng tạo trong các hoạt động học tập, trò chơi, vận dụng.

1. Năng lực đặc thù:

- Nhận thức khoa học: Thực hiện được một số thao tác thêm nhân vật, thay đổi phông nền sân khấu.

**Phẩm chất**

- Chăm chỉ: tích cực trong việc hoàn thành các hoạt động học tập của cá nhân

- Trách nhiệm: tham gia tích cực vào hoạt động của lớp, tự giác hoàn thành các nhiệm vụ được phân công.

**II. ĐỒ DÙNG DẠY HỌC**

1. **Giáo viên:** SGK, máy tính, máy chiếu, …
2. **Học sinh:** SGK, vở ghi, …

**III. CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC CHỦ YẾU**

**Hoạt động 2: Thực hành tạo chương trình diễn tả ý tưởng câu chuyện**

***1. Mục tiêu:***

* Thực hiện được một số thao tác thêm nhân vật, thay đổi phông nền sân khấu.

***2. Nội dung***

* + - HS thực hành theo SGK\_69, 70, 71.

***3. Sản phẩm***

* HS thực hành được các nội dung SGK\_69, 70, 71.

***4. Tổ chức thực hiện***

| ***GV tổ chức hoạt động*** | ***Hoạt động của HS*** | ***Kết quả/sản phẩm học tập*** |
| --- | --- | --- |
| Gv đưa ra nhiệm vụ yêu cầu HS thực hành: *Nhiệm vụ 1*: Thay đổi nhân vật, sân khấu.*Hướng dẫn*:a, Thay đổi nhân vật+ Bước 1: Nháy chuột vào biểu tượng thùng rác  để xoá nhân vật mèo.+ Bước 2: Nháy chuột vào nút lệnh nhân vật  để chọn nhân vật.+ Bước 3: Chọn nhân vật trong thư viện.b, Thay đổi phông nền sân khấu+ Bước 1: Nháy chuột vào nút lệnh  trong *Vùng tạo sân khấu* để mở thư viện phông nền sân khấu.+ Bước 2: Chọn phông nền sân khấu.*Nhiệm vụ 2:* Tạo chương trình “ Chú chó đáng yêu” thực hiện ý tưởng của bạn An.*Hướng dẫn:*+ Bước 1: Quan sát và kéo thả các lệnh để tạo chương trình cho chú chó.+ Bước 2: Nháy chuột vào lệnh  để chạy chương trình.+ Bước 3: Chọn lệnh để lưu chương trình với tên là Chucho. | - HS lắng nghe và quan sát.- HS thực hành theo các hướng dẫn và quan sát kết quả.- Học sinh báo cáo kết quả, nhận xét các nhóm khác. | HS sẽ hoàn thiện bài thực hành theo yêu cầu của giáo viên. |

 **Hoạt động 3: Luyện tập**

***1. Mục tiêu:***

* Khái quát lại các kiến thức đã học thông qua các bài luyện tập, qua đó vận dụng vào thực tiễn.

***2. Nội dung***

* + - HS hoạt động nhóm, trả lời câu hỏi 1, câu hỏi 2 hoàn thiện thực hành câu hỏi 3 SGK\_71.

***3. Sản phẩm***

* + - HS trả lời được câu hỏi 1, câu hỏi 2, hoàn thiện thực hành câu hỏi 3 SGK\_71.

***4. Tổ chức thực hiện***

| ***GV tổ chức hoạt động*** | ***Hoạt động của HS*** | ***Kết quả/sản phẩm học tập*** |
| --- | --- | --- |
| Gv yêu cầu thảo luận nhóm:- Trả lời câu hỏi 1, câu hỏi 2 thực hành câu hỏi 3 SGK\_71. | HS hoạt động nhóm để trả lời câu hỏi2-> 3 nhóm HS trình bày các nội dung mà giáo viên đưa ra trước lớp 2-> 3 HS trả lời câu hỏi. Các HS khác nhận xét | Câu hỏi 1: Đáp án: + Nháy chuột vào biểu tượng thùng rác  để xoá nhân vật mèo.+ Nháy chuột vào nút lệnh nhân vật  để chọn nhân vật.+ Chọn nhân vật trong thư viện.Câu hỏi 2: Đáp án BCâu 3: Tạo chương trình Scratch thực hiện ý tưởng câu 2. |

**Hoạt động 4: Vận dụng**

***1. Mục tiêu:***

* Học sinh được phát triển năng lực giải quyết vấn đề và sáng tạo.

***2. Nội dung***

* + - HS cùng nhau tìm hiểu câu hỏi thực hành SGK\_71.

***3. Sản phẩm***

* + - HS thực hành được câu hỏi SGK\_71.

***4. Tổ chức thực hiện***

| ***GV tổ chức hoạt động*** | ***Hoạt động của HS*** | ***Kết quả/sản phẩm học tập*** |
| --- | --- | --- |
| Gv yêu cầu thảo luận nhóm:? Cùng nhau tìm hiểu yêu cầu bài thực hành SGK\_71. | - HS lắng nghe và quan sát.- HS thực hành theo các hướng dẫn và quan sát kết quả.- Học sinh báo cáo kết quả, nhận xét các nhóm khác. | - Tạo chương Scratch nâng cấp “ Chú chó đáng yêu” và “ Bể cá cảnh” để nhân vật ca vào cạnh sân khấukhi bật ngược lại không bị lộn ngược đầu. |

**IV. ĐIỀU CHỈNH SAU BÀI DẠY**

**1. Những điều GV đã thực hiện chưa thành công:**

–

 **2. Những điều GV muốn thay đổi:**

–