## **Bài 13: Chơi cùng máy tính** (tiết 2)

1. **YÊU CẦU CẦN ĐẠT**
   1. **Kiến thức**
      * Nhận biết được các vùng cơ bản trong cửa sổ lập trình trực quan.
      * Thực hiện được một số thao tác cơ bản: mở, chạy chương trình và đóng phần mềm.
   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 thao tác cơ bản: mở, chạy chương trình và đóng phần mềm.

* 1. **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 chơi cùng máy tính**

***1. Mục tiêu:***

* + - Nhận biết được các vùng cơ bản trong cửa sổ lập trình trực quan.
    - Thực hiện được một số thao tác cơ bản: mở, chạy chương trình và đóng phần mềm.

***2. Nội dung***

* + - HS thực hành theo SGK\_61, 62.

***3. Sản phẩm***

* HS thực hành được các nội dung SGK\_61, 62.

***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*: Khởi động phần mềm Scratch, chọn hiển thị tiếng Việt, mở tệp chương trình, quan sát và nhận biết màn hình Scratch.  *Hướng dẫn:*  + Bước 1: Nháy đúp chuột vào biểu tượng Scratch trên màn hình.  + Bước 2: Nháy chuột vào biểu tượng quả địa cầu rồi chọn tiếng Việt.  + Bước 3: Quan sát và nhận biết các thành phần ở hình 63 SGK\_61.    *Nhiệm vụ 2:* Chạy chương trình, thoát khỏi phần mềm Scratch.  *Hướng dẫn:*  + Bước 1: Nháy chuột vào biểu tượng lá cờ xanh  để chạy chương trình.  + Bước 2: Nháy chuột vào biểu tượng  để dừng chương trình.  + Bước 3: Nháy chuột vào nút lệnh lá cờ xanh để tiếp tục lượt chơi khác.  + Bước 4: Nháy chuột vào X và lệnh Leave để thoát khỏi phần mềm. | - 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 và thực hành câu hỏi 3 SGK\_62.

***3. Sản phẩm***

* + - HS trả lời được câu hỏi 1, câu hỏi 2 và thực hành câu hỏi 3 SGK\_62.

***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 và thực hành câu hỏi 3 SGK\_62. | HS hoạt động nhóm để trả lời câu hỏi  2-> 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: A, B và D.  Câu hỏi 2: Đáp án:   1. b 2. c 3. a   Câu hỏi 3: Thực hành trò chơi rô-bốt nhiều lần để luyện thành thạo các thao tác chạy chương trình trong Scratch. |

**Hoạt động 5: 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 SGK\_62.

***3. Sản phẩm***

* + - HS trả lời được câu hỏi SGK\_62.

***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\_62. | - 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. | - Em hãy mở tệp Trochoi trên máy tính, chạy chương trình và chơi trò chơi. |

**IV. ĐIỀU CHỈNH SAU BÀI DẠY**

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

–

**2. Những điều GV muốn thay đổi:**

–