**KẾ HOẠCH BÀI DẠY**

**MÔN: TIN HỌC LỚP 4**

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

**Bài 13. Tạo chương trình máy tính để kể chuyện**

**(3 tiết)**

1. **YÊU CẦU CẦN ĐẠT**
2. **Phẩm chất:** chăm chỉ, trung thực, trách nhiệm
3. **Năng lực chung**: tự chủ và tự học, giao tiếp và hợp tác, giải quyết vấn đề và sáng tạo.
4. **Năng lực Tin học**:
   * + - Nlc:

* Nêu được ví dụ cụ thể về sử dụng chương trình máy tính để diễn tả ý tưởng, câu chuyện theo từng bước.
* Tạo được chương trình đơn giản để kể câu chuyện hay diễn tả các việc thực hiện theo từng bước.

1. **PHƯƠNG TIỆN, THIẾT BỊ DẠY HỌC**

**1.** **Giáo viên**: Máy chiếu, bài giảng điện tử, sách giáo viên, học liệu số: Trò chơi củng cố trên PowerPoint, bài tập về nhà trên Quizizz, phiếu đánh giá bản in cho học sinh không có thiết bị.

**2. Học sinh:**Sách giáo khoa, sách bài tập, vở ghi chép, đồ dùng học tập.

1. **CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC CHỦ YẾU**
2. **Khởi động (10 phút): **

*a) Mục tiêu*: Tạo hứng thú, dẫn dắt vào bài.

*b) Nội dung hoạt động:* HS đọc kênh chữ, quan sát kênh hình, kể lại câu chuyện của mèo con theo thứ tự Hình 1 trong SGK, thảo luận về cách điều khiển chú mèo trong Scratch

*c) Sản phẩm học tập:* HS kể câu chuyện

*d) Cách thức thực hiện*:

|  |  |
| --- | --- |
| **HĐ của GV** | **HĐ của HS** |
| - GV yêu cầu HS đọc thông tin, quan sát hình 1 trong SGK trang 70, thảo luận nhóm đôi kể lại câu chuyện Chú mèo không vâng lời  - GV đặt vấn đề: Làm thế nào để chú mèo trong Scratch có thể kể được câu chuyện này nhỉ?  - GV nhận xét, dẫn dắt dắt vào phần Khám phá  - GV ghi bảng, yêu cầu HS xác định mục tiêu. | - HS quan sát, đọc thông tin và cùng nhau kể chuyện  - HS lắng nghe, nhận xét  - HS suy nghĩ trả lời  - HS ghi bài vào vở. |

1. **Khám phá:**

**2.1. Chú mèo trong Scratch kể chuyển (25 phút):**

*a) Mục tiêu*:

- Biết được có thể dùng chương trình máy tính kể câu chuyện hay các việc diễn ra theo trình tự các bước.

- Nêu được ví dụ cụ thể về sử dụng chương trình máy tính để diễn tả ý tưởng, câu chuyện theo từng bước.

*b) Nội dung hoạt động*: GV tổ chức cho HS làm việc nhóm đôi đọc kênh chữ, kênh hình, trả lời câu hỏi gợi ý của GV về chương trình Scratch kể chuyện “Mèo con không vâng lời”

*c) Sản phẩm học tập*: Câu trả lời của HS về các lệnh trong chương trình Scratch dùng để điều khiển chú mèo kể chuyện

*d) Cách thức thực hiện*:

|  |  |
| --- | --- |
| **HĐ của GV** | **HĐ của HS** |
| - GV giới thiệu về chương trình Scratch kể câu chuyện “Mèo con không vâng lời”  - GV cho HS đọc thông tin, quan sát Hình 2 trong SGK trang 71 và trả lời câu hỏi:  + Chương trình gồm mấy câu lệnh?  + Nội dung của các câu lệnh là gì?  + Để chạy chương trình em nhấn vào đâu?  - GV kết luận, nhận xét, tuyên dương.  - GV nêu yêu cầu HS trả lời bài 1, 2, 3 trong SGK trang 71, 72:  1. Tổ chức cho HS thảo luận nhóm 4: ghép 5 câu lệnh của chương trình với kết quả tương ứng ở Hình 3. (1 – 3a, 2 – 3b, 3 – 3c, 4 – 3d, 5 – 3e)  2. Thảo luận nhóm đôi: Hãy ghép các lệnh Scratch dưới đây để tạo thành chương trình kể câu chuyện ở Hình 4 (E, B, A, C, D)  3. Thảo luận nhóm đôi: Hãy ghép các lệnh Scratch dưới đây để tạo thành chương trình kể việc làm của bạn Trung thực hiện vào buổi sáng (D, E, G, A, B, C )  - GV yêu cầu HS mở chương trình Chú mèo không vâng lời chạy thử  - GV quan sát hỗ trợ các nhóm gặp khó khăn  -Yêu cầu HS đọc ghi nhớ | **-** Quan sát GV minh họa  - Lắng nghe và đọc, quan sát kênh hình  - HS thảo luận nhóm  - HS trả lời  - HS suy nghĩ , thảo luận nhóm và hoàn thiện bài 1, 2, 3  - HS trả lời câu hỏi  - HS nhận xét   * HS thực hành   BHT hoàn thành hỗ trợ các nhóm chưa hoàn thành  -HS đọc ghi nhớ |

**2.2. Tạo chương trình máy tính để kể chuyện (20 phút):**

*a) Mục tiêu*:

- Biết cách tạo được chương trình đơn giản để kể câu chuyện hay diễn tả các việc thực hiện theo từng bước.

*b) Nội dung hoạt động*: GV tổ chức cho HS đọc kênh chữ, quan sát kênh hình, trả lời câu hỏi của GV về các bước tạo chương trình đơn giản để kể câu chuyện

*c) Sản phẩm học tập*: HS nêu được cách thực hiện chương trình Scratch, xóa câu lệnh, chạy và lưu chương trình

*d) Cách thức thực hiện*:

|  |  |
| --- | --- |
| **HĐ của GV** | **HĐ của HS** |
| - GV cho HS đọc thông tin, quan sát Hình 5 trong SGK trang 73 và trả lời câu hỏi:  + Để tạo chương trình Scratch “Chú mèo không vâng lời” cần thực hiện những bước nào?  + Để xóa lệnh nào đó trong chương trình, em thực hiện như thế nào?  - GV kết luận, nhận xét, tuyên dương.  GV cho HS đọc thông tin, quan sát Hình 6 trong SGK trang 74 và trả lời câu hỏi:  + Để lưu chương trình Scratch “Chú mèo không vâng lời” cần thực hiện những bước nào?  - GV kết luận, nhận xét, tuyên dương.  - GV nêu yêu cầu SGK trang 74:  + Em hãy nêu các bước để tạo chương trình Scratch kể “Câu chuyện ở vườn trường” ở Hình 4 và thực hiện trên máy nhóm  - Yêu cầu nhóm đại diện thực hành trên máy chủ các lệnh tạo chương trình “Câu chuyện ở vườn trường”  - Yêu cầu HS đọc ghi nhớ | - Lắng nghe và đọc, quan sát kênh hình  - HS tìm hiểu  - HS trả lời câu hỏi  - HS nhận xét  - HS nhận xét  - Lắng nghe và đọc, quan sát kênh hình  - HS tìm hiểu  - HS trả lời câu hỏi  - HS nhận xét  - Nhóm đại diện thực hiện trên máy chủ  - HS đọc ghi nhớ |

1. **Luyện tập:**

**3.1. Bài tập (15 phút)**

*a) Mục tiêu*: HS củng cố kiến thức về: các bước tạo chương trình cơ bản để kể chuyện bằng phần mềm Scratch, lưu chương trình

*b) Nội dung hoạt động*: HS trả lời câu hỏi 1, 2 SGK trang 75

*c) Sản phẩm học tập*: Câu trả lời của HS câu hỏi 1, 2 SGK trang 75

*d) Cách thức thực hiện:*

|  |  |
| --- | --- |
| **HĐ của GV** | **HĐ của HS** |
| - GV giao việc để HS thảo luận nhóm đôi trả lời các câu hỏi:  + Bài 1. Sắp xếp các bước theo thứ tự đúng để tạo và chạy chương trình Scratch kể các việc mà em thường làm trước khi đi học (A, B, C)  + Bài 2. Sắp xếp các bước theo thứ tự đúng để lưu chương trình Scratch (C, D, A, B, E)  - GV nhận xét, tuyên dương. | - HS nhận nhiệm vụ.  - HS trả lời câu hỏi  - HS nhận xét  - HS lắng nghe. |

* 1. **Thực hành (20 phút)**

1. *Mục tiêu*:

- Tạo được chương trình đơn giản để kể câu chuyện hay diễn tả các việc thực hiện theo từng bước

*b) Nội dung hoạt động*: HS thực hành theo nhóm: Tạo được chương trình đơn giản để kể câu chuyện hay diễn tả các việc thực hiện theo từng bước

*c) Sản phẩm học tập*: Thao tác thực hành của HS.

*d) Cách thức thực hiện:*

|  |  |
| --- | --- |
| **HĐ của GV** | **HĐ của HS** |
| - GV giao việc: HS thực hành theo yêu cầu bài 1, 2 trong SGK trang 75  - Trong quá trình thực hiện:  + GV quan sát, giúp đỡ các nhóm gặp khó khăn.  + GV yêu cầu các HS trong BHT đã hoàn thành nhiệm vụ đi giúp đỡ các nhóm gặp khó khăn.  - GV kiểm tra kết quả thực hành tại nhóm và giao việc trong HĐ tiếp theo cho các nhóm đã hoàn thành.  - GV tuyên dương các nhóm hoàn thành nhiệm vụ đúng thời gian quy định, động viên các nhóm còn lại cố gắng nhiều hơn. | - HS nhận nhiệm vụ, hỏi đáp nhanh (nếu có câu hỏi) để hiểu rõ yêu cầu của GV.  - HS thực hành theo yêu cầu  - BHT đi giúp đỡ các nhóm gặp khó khăn.  - Các nhóm đã hoàn thành tiếp tục thực hiện nhiệm vụ của HĐ tiếp theo.  - HS lắng nghe. |

**4. Vận dụng**: (**15 phút**)

*a) Mục tiêu*: Vận dụng kiến thức, kỹ năng đã học: Tạo chương trình bằng phần mềm Scratch kể lại câu chuyện mà em thích.

*b) Nội dung hoạt động*: HS vận dụng kiến thức, kỹ năng đã học: Tạo chương trình bằng phần mềm Scratch kể lại câu chuyện mà em thích.

*c) Sản phẩm học tập*: Thao tác thực hành của HS

*d) Cách thức thực hiện:*

|  |  |
| --- | --- |
| **HĐ của GV** | **HĐ của HS** |
| - GV giao việc HS thực hành theo nhóm:  + Cùng với lựa chọn câu chuyện mà em thích. Ví dụ: hai con dê, Thỏ và rùa, cây tre trăm đốt…  + Tạo, lưu và chạy chương trình Scratch kể sự việc hay câu chuyện đã chọn ( Lưu vào thư mục mang tên em trong ổ đĩa D)  Trong quá trình thực hiện:  + GV quan sát, giúp đỡ các nhóm gặp khó khăn.  + GV yêu cầu các HS trong BHT đã hoàn thành nhiệm vụ đi giúp đỡ các nhóm gặp khó khăn.  - GV kiểm tra kết quả thực hành tại nhóm và giao việc trong HĐ tiếp theo cho các nhóm đã hoàn thành.  - GV tuyên dương các nhóm hoàn thành nhiệm vụ đúng thời gian quy định, động viên các nhóm còn lại cố gắng nhiều hơn, về nhà tiếp tục hoàn thiện nếu chưa hoàn thành. | - HS nhận nhiệm vụ và thực hành trên máy nhóm.  - HS thực hành theo yêu cầu  - BHT đi giúp đỡ các nhóm gặp khó khăn.  - Các nhóm đã hoàn thành tiếp tục thực hiện nhiệm vụ của HĐ tiếp theo.  - HS lắng nghe. |

1. **DẶN DÒ**

* HS về xem lại bài, làm bài tập trên Quizizz và xem trước bài 14. Điều khiển nhân vật, chuyển động trên sân khấu

1. **ĐIỀU CHỈNH SAU BÀI DẠY**

1. **PHỤ LỤC**