|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **TUẦN 27** |  |  |

**HỌC VÀ CHƠI CÙNG MÁY TÍNH**

**ĐẶT SỐ VÀO ĐÚNG VỊ TRÍ(SUDOKU) ( 2 tiết)**

**I. YÊU CẦU CẦN ĐẠT**

**1. Kiến thức, kĩ năng**

- Thực hiện được thao tác khởi động, chọn chế độ chơi, cách chơi, thoát khỏi trò chơi Sudoku.

- HS sử dụng phần mềm thành thạo và thao tác tốt.

- Rèn luyện tư duy và khả năng ghi nhớ.

**2. Năng lực, phẩm chất**

- Năng lực tự giải quyết vấn đề, phát triển tư duy logic.

- Có thái độ nghiêm túc, hứng thú thực hành, ý thức tốt trong khi thực hành.

**II. ĐỒ DÙNG DẠY HỌC**

**1. Giáo viên**

**- Phương tiện dạy học:** *Kế hoạch bài dạy, bài giảng điện tử, SGK, máy tính, máy chiếu.*

- Phòng thực hành có đủ máy tính cho học sinh.

**2. Học sinh**

- SGK, vở ghi, đủ dụng cụ học tập, đọc trước bài ở nhà.

**3. Dự kiến phương pháp, hình thức, kết quả:**

**- Phương pháp, kĩ thuật:** *Đàm thoại, Trực quan, hoạt động thực hành*

**- Hình thức tổ chức hoạt động:** *Toàn lớp, cá nhân, hoạt động nhóm*

**- Sản phẩm: (kết quả của các hoạt động)** Hoàn thành bài chơi đặt thông số đúng vị trí.

**III. CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC**

|  |  |
| --- | --- |
| **TIẾT 1**  ***Ngày dạy: 18,19,22/03/2024*** | |
| **Hoạt động của giáo viên** | **Hoạt động của học sinh** |
| **1. Khởi động(5p)** | |
| - Khởi động đầu giờ: Cho HS chơi trò chơi **(**TH: trên bài trình chiếu).  - GV nhận xét, tuyên dương  - GV dẫn dắt vào bài mới | - HS đọc nội dung trên màn chiếu lựa chọn nhanh đáp án đúng.  - HS lắng nghe |
| **2. Hình thành kiến thức(15p)** | |
| **1. Hoạt động 1:** **Giới thiệu trò chơi:(3p)**  - Yêu cầu HS đọc SGK trang 107 trong 5 phút tìm ra hình dạng của bàn cờ Sudoku, và nhiệm vụ của em khi chơi cờ, rồi chia sẻ trước lớp  - GV nhận xét và chốt ý  Bàn cờ Sudoku có hình dạng 9x9 với 9 hàng, 9 cột và 9 vùng, mỗi vùng có 3x3 ô vuông có 3 hàng và 3 cột. Nhiệm vụ của em là phải điền kín những ô con lại với điều kiện: Không trùng số nào ở hàng ngang. Không trùng số nào ở hàng dọc. Không trùng số nào trong vùng 3x3.  **2. Hoạt động 2: Bắt đầu trò chơi(3p)**  - GV cho HS làm việc cá nhân, nói cho nhau nghe cách khởi động trò chơi Sudoku và chức năng của các nút lệnh trên màn hình khởi động.  - GV nhận xét và chốt ý  - Gọi 1 HS lên thực hiện  - GV nhận xét  **3. Hoạt động 3: Chọn chế độ chơi(3p)**  **-** Y/c hs làm việc cá nhân đọc sách tìm hiểu các chế độ chơi.  - GV gọi HS trả lời  - GV nhận xét, chốt ý  - GV làm mẫu  - Yêu cầu hs làm theo  **4. Hoạt động 4: Cách chơi(3p)**  - GV cho HS đọc thông tin yêu cầu và thực hành theo yêu cầu  - GV gọi 1 - 2 HS lên báo cáo kết quả hoạt động  - GV nhận xét  **5. Hoạt động 5: Thoát khỏi lần chơi(3p)**  - Yêu cầu HS đọc sách trả lời câu hỏi:  + Nêu cách thoát khỏi lần chơi?  - GV nhận xét, chốt ý  + Nút : lưu lại trò chơi và trở về màn hình ban đầu  + Nút  ở màn hình bắt đầu: thoát khỏi trò chơi | - HS hoạt động cá nhân đọc thông tin và thực hành trên máy tính rồi chia sẻ kết quả trước lớp  - Lắng nghe.  - HS hoạt động cá nhân đọc thông tin và thực hành trên máy tính rồi chia sẻ kết quả trước lớp.  - Lắng nghe.  - HS lên thực hiện, các hs còn lại quan sát nhận xét.  - HS hoạt động cá nhân đọc thông tin và thực hành trên máy tính rồi chia sẻ kết quả trước lớp.  - HS trả lời và nhận xét.  - Lắng nghe  - Quan sát  - HS hoạt động cá nhân đọc thông tin và thực hành trên máy tính rồi chia sẻ kết quả trước lớp  - HS báo cáo kết quả.  - Lắng nghe  - HS hoạt động cá nhân đọc thông tin rồi chia sẻ trước lớp.  - Lắng nghe |
| **3. Luyện tập, thực hành(15p)** | |
| - Quan sát và thực hành theo hướng dẫn của giáo viên từ cấp độ dễ đến khó  - GV quan sát và hỗ trợ các nhóm HS yếu.  - GV nhận xét và đưa ra kết luận cuối cùng.  **\* Củng cố và dặn dò:(5p)**  -Tóm tắt lại nội dung chính của bài  **-** Nhận xét tiết học  - GV yêu cầu HS về nhà ôn lại các kiến thức đã học.  - Chuẩn bị bài cho tiết sau | - HS thực hành theo nhóm đôi.  - Lĩnh hội  - HS lắng nghe  - HS lắng nghe  - HS về nhà ôn lại các kiến thức đã học.  - Chuẩn bị bài sau cho tiết sau |
| **TIẾT 2**  ***Ngày dạy: 19,21,22/03/2024*** | |
| **Hoạt động của giáo viên** | **Hoạt động của học sinh** |
| **1. Khởi động(5p)** | |
| - Khởi động đầu giờ: Cho HS chơi trò chơi **(**TH: trên bài trình chiếu).  - GV nhận xét, tuyên dương  - GV dẫn dắt vào bài mới | - HS đọc nội dung trên màn chiếu lựa chọn nhanh đáp án đúng.  - HS lắng nghe |
| **2. Luyện tập, thực hành(17p)** | |
| **1. Hoạt động 1:** Nhắc lại cách chơi**(5p)**  - GV cho HS nhắc lại cách chơi và thực hành chơi.  - GV quan sát và hướng dẫn HS gặp khó khăn.  - GV nhận xét và chốt ý  **2. Hoạt động 2:** Thoát khỏi lần chơi**(5p)**  - GV cho HS nhắc lại cách thoát khỏi lần chơi và thực hành chơi lại.  - GV quan sát và hướng dẫn HS gặp khó khăn.  - GV nhận xét và chốt ý | - HS nhắc lại cách chơi và thực hành chơi.  - Lắng nghe  - HS nhắc lại cách thoát khỏi lần chơi và thực hành chơi lại.  - Lắng nghe  - Lắng nghe |
| **3. Vận dụng, trải nghiệm(8p)** | |
| - GV yêu cầu HS thực hiện cập độ dễ theo nhóm đôi. Báo cáo thời gian.  - Yêu cầu các nhóm báo cáo kết quả.  - GV nhận xét, tuyên dương  **\* Củng cố và dặn dò:(5p)**  -Tóm tắt lại nội dung chính của bài  **-** Nhận xét tiết học  - GV yêu cầu HS về nhà ôn lại các kiến thức đã học.  - Chuẩn bị bài Chủ đề 5: Em học nhạc. Bài 1: Làm quen với phần mềm MuseScore. | - HS thực hành theo nhóm đôi.  - Trưởng các nhóm báo cáo kết quả.  - HS lắng nghe  - HS đọc phần ghi nhớ SGK.  - HS lắng nghe  - HS về nhà ôn lại các kiến thức đã học.  - Chuẩn bị bài Chủ đề 5: Em học nhạc. Bài 1: Làm quen với phần mềm MuseScore. |

**IV. ĐIỀU CHỈNH SAU BÀI DẠY**(Nếu có)