|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **TUẦN 28** |  |  |

**CHỦ ĐỀ 5: EM HỌC NHẠC**

**BÀI 1: LÀM QUEN VỚI PHẦN MỀM MUSESCORE (2 tiết)**

**I. YÊU CẦU CẦN ĐẠT**

**1. Kiến thức, kĩ năng**

- Làm quen với giao diện phần mềm MuseScore.

- Biết cách mở và nghe một bài nhạc có sẵn từ thư mục máy tính.

- Thao tác thành thạo với phần mềm MuseScore.

**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)** Mở được một bản nhạc.

**III. CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC**

|  |  |
| --- | --- |
| **TIẾT 1**  ***Ngày dạy: 25,26,29/03/2024*** | |
| **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.** Làm quen với Musescore(**(5p)**  - Musescore là phần mềm dùng để học nhạc, cho phép em khởi tạo bản nhạc mới hoặc mở bản nhạc có sẵn  - Yêu cầu HS lên bảng thực hành khởi động phần mềm, quan sát  - Nhận xét và chốt ý  **2. Hoạt động 2:** Mở bản nhạc có sẵn**(10p)**  - Nháy chọn vào Mở một bản nhạc ở cửa sổ Trung tâm khởi tạo. Một cửa sổ khác của Musescore xuất hiện. Em nhấn vào biểu tượng Play để nghe bản nhạc đó.  - GV gọi 1HS lên thực hiện  - Yêu cầu HS thoát khỏi phần mềm  - GV nhận xét, kết luận | - HS thực hành khởi động phần mềm trên máy tính GV, HS quan sát giao diện của phần mềm.  - HS lắng nghe   * Học sinh thực hành và quan sát kết quả.   - Lắng nghe  - HS quan sát  - HS tìm hiểu thực hiện thoát phần mềm  - Lắng nghe. |
| **3. Luyện tập, thực hành(15p)** | |
| - Yêu cầu HS luyện tập khởi động và mở bài nhạc có sẵn trong phần mềm MuseScore.  - GV quan sát giúp đỡ HS gặp khó khăn, vướng mắc.  - GV nhận xét  **\* 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 hiện  - HS báo cáo kết quả  - HS thực hành  - HS lắng nghe  - 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: 01,02,05/04/2024*** | |
| **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(15p)** | |
| - GV yêu cầu HS thực hành mở bản nhạc mà em thích trong thư mục, chơi, nghe và hát theo.  - Nhận xét và tuyên dương. | - HS thực hành  - Báo cáo kết quả.  - Lắng nghe. |
| **3. Vận dụng, trải nghiệm(15p)** | |
| Em hãy mở bản nhạc AN4\_TDN 1.mscz chơi và nghe đoán xem đây là bản nhạc của bài hát gì nhé.  - Các em có thể tìm kiếm kiếm bản nhạc có sẵn được soạn bởi phần mềm MuseScore trên trang Web.  - Nhận xét và 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 học và thực hành lại các thao tác mở một bản nhạc.  - Chuẩn bị bài Bài 2: Bước đầu tạo bản nhac với phần mềm Musecore. | - HS thực hành  - Báo cáo kết quả.  - HS lắng nghe  - HS đọc phần ghi nhớ SGK.  - HS lắng nghe  - HS về nhà học và thực hành lại các thao tác mở một bản nhạc.  - Chuẩn bị bài Bài 2: Bước đầu tạo bản nhac với phần mềm Musecore. |

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