**TUẦN 30 + 31**

**CHỦ ĐỀ 6: GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ VỚI SỰ TRỢ GIÚP CỦA MÁY TÍNH**

**BÀI 15: TẠO CHƯƠNG TRÌNH MÁY TÍNH ĐỂ DIỄN TẢ Ý TƯỞNG (2 Tiết)**

I. YÊU CẦU CẦN ĐẠT

1. Kiến thức, kĩ năng:

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

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

2. Năng lực, phẩm chất:

**- 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.

**- Năng lực tin học:**

+ Nhận thức khoa học: Nhận biết được ví dụ về sử dụng chương trình máy tính. 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:** Máy tính, máy chiếu, sách giáo khoa, giáo án.

**2. Học sinh:** Sách giáo khoa, vở ghi, đủ dụng cụ học tập, đọc trước bài ở nhà.

**III. CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC**

|  |  |
| --- | --- |
| **TIẾT 1**  ***Ngày dạy: 08,09/04/2024*** | |
| **Hoạt động của giáo viên** | **Hoạt động của học sinh** |
| **1. Khởi động(5p)** | |
| - Gv yêu cầu HS cùng nhau tìm hiểu nội dung câu hỏi SGK\_68: ? Ở bài 14 bạn An đã biết cách tạo ra chương trình “ Điều khiển rô-bốt”. Giờ bạn An muốn tạo chương trình “ Chú chó đáng yêu”  Gv chốt dẫn vào bài. | - HS thực hiện thảo luận nhóm để cùng nhau tìm hiểu tình huống mà giáo viên đưa ra: HS tìm hiểu để tạo ra chương trình “ Chú chó đáng yêu” dựa trên ý tưởng của bạn An.  - Lắng nghe, ghi bài vào vở |
| **2. Khám phá(20p)** | |
| **Hoạt động 1: Ý tưởng câu chuyện và xây dựng chương trình**  - Gv yêu cầu thảo luận nhóm:  ? Để tạo ra được chương trình “Chú chó đáng yêu” trong Scracth như bạn An mong muốn, em hãy xác định các công việc phải thực hiện.  - GV hướng dẫn thêm:  a, Nhân vật và sân khấu  + Tạo nhân vật thực hiện hành động trên sân khấu theo các câu lệnh lập trình cho nó.  b, Một số lệnh để tạo chương trình  + Quan sát bảng 5 SGK\_69 là các lệnh sẽ được sử dụng cho chú chó để tạo chương trình thực hiện từng bước ý tưởng của An.  Câu hỏi củng cố: Yêu cầu HS trả lời câu hỏi SGK \_ 69. | - 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: Để tạo ra được chương trình “ Chú chó đáng yêu” theo ý tưởng của bạn An thì ta thực hiện các công việc sau:  + Thay đổi nhân vật trên sân khấu  + Tạo chương trình  - HS chú ý, lắng nghe và khắc sâu  - 2-> 3 HS trả lời câu hỏi. Các HS khác nhận xét - HS lắng nghe |
| **3. Luyện tập, thực hành(10p)** | |
| Gv yêu cầu thảo luận nhóm: Trả lời câu hỏi 1, câu hỏi 2 SGK\_71.  - GV nhận xét, bổ sung  - Nhận xét sau tiết dạy, dặn dò về nhà. | - 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:  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 B  - HS lắng nghe  - HS lắng nghe, rút kinh nghiệm |
| **TIẾT 2**  ***Ngày dạy: 15,16/04/2024*** | |
| **Hoạt động của giáo viên** | **Hoạt động của học sinh** |
| **1. Khởi động(5p)** | |
| - GV tổ chức cho học sinh chơi trò chơi “Ai nhanh ai đúng” nhằm ôn lại các kiến thức đã học ở tiết 1.  - Quan sát, nhận xét.  - GV dẫn dắt vào bài mới. | - HS tham gia trò chơi  - Lắng nghe, ghi bài |
| **2. Khám phá(15p)** | |
| **Hoạt động 2: Thực hành tạo chương trình diễn tả ý tưởng câu chuyện**  - Gv đưa ra nhiệm vụ yêu cầu HS thực hành theo nhóm:  *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.  - GV hướng dẫn thêm các nhóm chưa thực hiện được.  - GV nhận xét chung | - HS lắng nghe và quan sát.  - HS thực hành theo các hướng dẫn và quan sát kết quả.  - HS lắng nghe |
| **3. Luyện tập, thực hành(8p)** | |
| - Gv yêu cầu thực hành câu hỏi 3 SGK\_71.  - GV nhận xét | - HS thực hành Tạo chương trình Scratch thực hiện ý tưởng câu 2.  - HS lắng nghe |
| **4. Vận dụng, trải nghiệm(7p)** | |
| - Gv yêu cầu thảo luận nhóm:  ? Cùng nhau tìm hiểu yêu cầu bài thực hành SGK\_71.  - Quan sát, theo dõi học sinh thực hành chỉ dẫn thêm  - GV tổng hợp, nhận xét, chốt nội dung  - Nhận xét sau tiết dạy, dặn dò về nhà. | - 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.  - HS lắng nghe |

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