**MÔN: TIN HỌC 4**

**Chủ đề E: ỨNG DỤNG TIN HỌC**

**Chủ đề E1: TẠO BÀI TRÌNH CHIẾU**

**Bài 1: BỐ CỤC CỦA TRANG TRÌNH CHIẾU**

**I. Yêu cầu cần đạt**

**1. Kiến thức:** Sau khi học xong bài học, Hs:

- Thực hiện thành thạo việc kích hoạt và ra khỏi phần mềm trình chiếu.

- Tạo được các trang chiếu có bố cục khác nhau và có ảnh.

**2. Năng lực:**

**- Năng lực chung:**

+ Năng lực tự chủ, tự học: Học sinh có khả năng đọc sách giáo khoa để nhận biết được các cách kích hoạt phần mềm trình chiếu, chèn ảnh.

- Năng lực giao tiếp, hợp tác: Trao đổi, thảo luận nhóm để nêu cách kích hoạt phần mềm trình chiếu, chèn ảnh.

- Năng lực giải quyết vấn đề và sáng tạo: Sử dụng các kiến thức đã học vận dụng vào trả lời các câu hỏi GV đưa ra.

**- Năng lực đặc thù:**

+ Nla: Thực hiện được một số thao tác cơ bản với phần mềm Power Point.

**3. Phẩm chất:** Học sinh tích cực, chăm chỉ trong việc hoàn thành các hoạt động học tập. Đồng thời có trách nhiệm với sự an toàn, cẩn trọng khi làm việc với các thiết bị máy tính.

**II. Đồ dùng dạy học**

**a. Giáo viên**

- Phần mền Power point

**b. Học sinh**

- Vở ghi, SGK.

**III. Các hoạt động dạy học**

| **HOẠT ĐỘNG CỦA GV** | **HOẠT ĐỘNG CỦA HS** |
| --- | --- |
| **1. Khởi động**  **a. Mục tiêu**  - Tạo tâm thế gây hứng thú cho HS khi bước vào bài mới  **b. Cách thức thực hiện** | |
| - GV tổ chức trò chơi “**Ai nhanh hơn**” trả lời câu hỏi: *?* Em đã biết những cách nào để kích hoạt và ra khỏi một phần mềm trình chiếu?  - GV phổ biến luật chơi cho HS cả lớp: GV nêu câu hỏi, HS giơ tay giành quyền trả lời.  - GV tổ chức cho HS chơi trò chơi.  - Gv nhận xét, khen ngợi, trao thưởng và dẫn dắt vào bài mới. | - HS lắng nghe.  - HS chơi trò chơi.  - HS nghe. |
| **2. Khám phá**  **2.1. Kích hoạt ra khỏi phần mềm trình chiếu**  **a. Mục tiêu**  - Học sinh biết được cách kích hoạt phần mềm trình chiếu và thoát khỏi phần mềm.  **b. Cách thức thực hiện** | |
| - GV nêu câu hỏi: Em hãy tìm biểu tượng của phần mềm trình chiếu trên màn hình máy tính của mình và kích hoạt phần mềm đó?  - GV gọi HS nhận xét.  - GV nhận xét, chốt kiến thức, đưa ra kết luận: Kích hoạt phần mềm trình chiếu: Chọn Start - Chọn thư mục Microsoft Office - Chọn biểu tượng PowerPoint.  - GV nêu câu hỏi: Em hãy cho biết cách rakhỏi một phần mềm trình chiếu?  - GV nhận xét, chốt kiến thức: Thoát khỏi phần mềm trình chiếu: Nháy chuột vào nút lệnh . | - Hs hoạt động cá nhân suy nghĩ trả lời.  - HS nhận xét.  - HS lắng nghe, ghi nhớ.  - HS trả lời  - HS Ghi nhớ |
| **2.2. Tạo các trang trình chiếu có bố cục khác nhau**  **a. Mục tiêu**  - Tạo được tệp trình chiếu đơn giản có bố cục khác nhau  **b. Cách thức thực hiện** | |
| -GV cho học sinh thực hiện trên máy tính: Em hãy thực hiện các bước như hướng dẫn ở Hình 2 để tạo được trang chiếu có bố cục phù hợp.  - Gọi một học sinh thực hiện trên máy  - Gọi học sinh khác nhận xét.  - GV nhận xét và thực hiện lại thao tác cho học sinh quan sát:  Bước 1: Nháy chọn chuột dải lệnh Home  Bước 2: Nháy chuột chọn nút lệnh New slide để chèn trang chiếu mới.  Bước 3: Nháy chuột chọn kiểu bố cục phù hợp cho trang chiếu. | - HS lắng nghe  - HS thực hiện  - Hs nhận xét  - Hs quan sát, ghi nhớ |
| **2.3. Chèn ảnh vào trang trình chiếu**  **a. Mục tiêu**  - Biết cách chèn ảnh vào trang trình chiếu.  **b. Cách thức thực hiện** | |
| - GV Em hãy nêu cách chèn ảnh vào trang trình chiếu đã học ở lớp 3.  - GV làm mẫu cho học sinh quan sát thao tác chèn ảnh vào trang trình chiếu bằng cách sử dụng trực tiếp biểu tượng Picture trên trang chiếu.  - GV em hãy nêu các bước chèn ảnh vào trang chiếu.  - Gv nhận xét chốt:  + Bước 1: Nháy chuột chọn biểu tượng Pictures.  + Bước 2: Chọn thư mục chứa ảnh muốn chèn.  + Bước 3: Chọn ảnh muốn chèn.  + Bước 4: Nháy chuột chọn Insert. | - HS trả lời  - Hs quan sát  - HS trả lời  - HS ghi nhớ |
| **3. Luyện tập – Thực hành**  **a. Mục tiêu**  - Hs thực hiện các thao tác qua bài học  **b. Cách thức thực hiện** | |
| - GV cho hs mở máy thực hành:  Em hãy thực hiện thao tác kích hoạt phần mềm trình chiếu bằng Start.  - GV cho HS thực hành  - GV quan sát  - GV nhận xét, tuyên dương  - GV cho học sinh chơi trò chơi: Sóc tìm hạt dẻ.  - GV phổ biến luật chơi: Chú Sóc nâu đang cố gắng nhặt những hạt dẻ để mang về tổ. Các em hãy giúp đỡ chú Sóc bằng cách trả lời đúng các câu hỏi nhé.  - GV tổ chức cho HS chơi trò chơi.  - GV chốt đáp án từng câu, khen ngợi HS trả lời đúng. | - HS lắng nghe  - HS thực hành trên máy  - HS lắng nghe.  - HS chơi trò chơi. |
| **4. Vận dụng**  **a. Mục tiêu**  - HS ôn tập lại kiến thức tạo được bài trình chiếu đơn giản.  **b. Cách thức thực hiện** | |
| - GV: Em hãy tạo một bài trình chiếu giới thiệu về tên và hình ảnh của một số địa điểm nổi tiếng ở quê hương em (gồm một trang tiêu đề và ba trang nội dung). Em lưu tệp trình chiếu với tên Que huong cua em.  - GV hướng dẫn học sinh thực hành theo nhóm máy.  - GV nhận xét, tuyên dương nhóm làm nhanh.  - GV hệ thống lại kiến thức bài học, nhắc nhở HS ôn bài ở nhà. | - HS nhận nhóm, nhận nhiệm vụ.  - HS thực hành  - HS nghe  - HS nghe. |

**IV. ĐIỀU CHỈNH SAU BÀI DẠY:**