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

**CHƠI VÀ KHÁM PHÁ TRONG MÔI TRƯỜNG LẬP TRÌNH TRỰC QUAN**

**BÀI 1: NHÓM LỆNH BÚT VẼ**

**I. Yêu cầu cần đạt:**

**1. Về năng lực:**

**Năng lực chung:**

+ Năng lực tự chủ và tự học: Tự tìm hiểu các thông tin về bản quyền tác giả.

+ Năng lực giao tiếp và hợp tác: Trao đổi thảo luận nhóm để cùng tìm ra các cách thể hiện tôn trọng bản quyền, tính riêng tư của thông tin.

+ Năng lực giải quyết vấn đề và sáng tạo: Sử dụng nhóm lệnh bút vẽ linh hoạt trong từng trường hợp.

**Năng lực tin học:**

+ Năng lực Nle: Tạo được chương trình đơn giản có sử dụng nhóm lệnh Bút vẽ.

**2. Về phẩm chất:**

+ Chăm chỉ: Hăng hái, tích cực thảo luận nhóm để tìm hiểu các thông tin về tôn trọng bản quyền, sự bảo mật thông tin.

+ Trung thực: Phải tôn trọng sụ bảo mật và tính riêng tư của thông tin.

+ Trách nhiệm: Khi gặp một vấn đề trong học tập hay trong thực tế biết chọn lựa cách giải quyết phù hợp nhất.

**II. Đồ dùng dạy học:**

GV: SGK, SBT. HS: SGK, SBT

**III. Các hoạt động dạy và học:**

|  |  |
| --- | --- |
| **Hoạt động của giáo viên** | **Hoạt động của học sinh** |
| **1. Hoạt động khởi động**  a. Mục tiêu: Tạo tâm thế vào bài học mới cho HS, gợi mở về bài học  b. Tổ chức hoạt động: | |
| - GV nêu yêu cầu của phần khởi động và gọi 1 HS lên thực hiện nhiệm vụ.  - GV gọi đại diện HS trả lời câu hỏi  - GV chốt kiến thức:  - GV gợi mở vào bài học | - HS lắng nghe để thực hiện nhiệm vụ  - Trả lời câu hỏi  - Nghe  - Nghe |
| **2. Hoạt động 2: Hình thành kiến thức mới**  **Hoạt động 2.1. Thêm nhóm lệnh bút vẽ.**  a. Mục tiêu: Học sinh hiểu được cách thêm nhóm lệnh Bút vẽ vào vùng Thư viện ảnh.  b. Nội dung và sản phẩm:  - Kiến thức: Cách thêm nhóm lệnh Bút vẽ vào vùng thư viện ảnh.  - Yêu cầu: Thực hiện hoạt động 1 trong SGK trang 47.  - Sản phẩm: Hoàn thành hoạt động 1.  c. Tổ chức hoạt động: | |
| - Yêu cầu HS đọc yêu cầu của hoạt động trang 47 SGK.  - GV nêu một số câu hỏi định hướng trong lúc thực hiện nhiệm vụ:  + Bài cho biết gì?  + Bài yêu cầu gì?  - Gọi 1 HS trả lời câu hỏi gợi ý.  - Nhận xét câu trả lời.  - Gọi HS trả lời  - Gọi HS khác nhận xét  - GV chốt kiến thức.  - Yêu cầu đọc kết luận trang 19 SGK. | - Đọc yêu cầu của hoạt động.  - Nghe  - 1 HS trả lời:  + Bài cho biết: Ngoài các nhóm lệnh có sẵn, em có thể thêm các nhóm lệnh khác vào vùng Thư viện lệnh.  + Bài yêu cầu: Thực hiện theo hướng dẫn ở Hình 3 để thêm nhóm lệnh bút vẽ vào vùng thư viện ảnh.  - Nghe  - Trả lời  - Nhận xét  - Nghe  - Đọc kết luận. |
| **Hoạt động 2.2. Nhóm lệnh bút vẽ**  a. Mục tiêu: Giúp HS nhận biết được các nhóm lệnh bút vẽ.  b. Nội dung và sản phẩm:  - Kiến thức: Nắm được các lệnh trong nhóm bút vẽ.  - Yêu cầu: Thực hiện hoạt động 2 trong SGK 48.  - Sản phẩm: Hoàn thiện hoạt động 2 trong SGK trang 48.  c. Tổ chức hoạt động: | |
| - Yêu cầu đọc nội dung thực hành trong SGK  - GV nêu một số câu hỏi định hướng trong lúc thực hiện nhiệm vụ:  + Bài cho biết gì?  + Bài yêu cầu gì?  - Gọi 1 HS trả lời câu hỏi gợi ý.  - Nhận xét câu trả lời.  - Chia nhóm 4-5HS một máy tính.  - Quan sát học sinh, hướng dẫn học sinh còn gặp khó khăn khi tạo thư mục.  - Gọi 1 nhóm lên báo cáo kết quả thực hành.  - GV nhận xét, tuyên dương nhóm thực hiện tốt.  - Yêu cầu đọc kết luận trang 49 SGK. | - Đọc nội dung thực hành.  - 1HS trả lời:  + Bài cho biết: Bảng 1 trong SGK trang 48  + Bài yêu cầu: Hỏi lệnh nào để lưu lại vết đi chuyển của nhân vật, lệnh nào để in hình nhân vật trên vùng Sân khấu.  - Nghe  - Thực hiện nhóm máy.  - Hỏi lại GV nếu cần.  - Các nhóm còn lại quan sát.  - Nghe.  - Đọc kết luận. |
| **3. Hoạt động 3. Luyện tập**  a. Mục tiêu: Giúp HS củng cố được kiến thức  b. Nội dung và sản phẩm:  - Yêu cầu: Thực hiện phần luyện tập trang 49 SGK  - Sản phẩm: Trả lời được yêu cầu của bài luyện tập  c. Tổ chức hoạt động: | |
| - GV nêu yêu cầu của hoạt động luyện tập và làm việc chung với cả lớp.  - Gọi 1HS lên tra lời câu hỏi  - GV quan sát nghe và nhận xét  - GV hướng dẫn các thao tác mà HS còn gặp khó khắn chưa thực hiện được. | - HS làm việc cá nhân, lắng nghe và quan sát GV hướng dẫn để hiểu nhiệm vụ.  - HS trả lời  - Nghe nhận xét  - Quan sát và hỏi lại GV |
| **4. Hoạt động vận dụng**  a. Mục tiêu: HS biết vận dụng để tạo chương trình với yêu cầu cho trước.  b. Nội dung và sản phẩm:  - Yêu cầu: Thực hiện bài vận dụng trong SGK trang 49.  - Sản phẩm: Trả lời được yêu cầu của bài vận dụng.  c. Tổ chức hoạt động: | |
| - GV nêu yêu cầu của bài vận dụng  - GV tổ chức cho HS thực hiện bài vận dụng  Có thể hướng dẫn về nhà làm  - Yêu cầu đọc ghi nhớ trong SGK/49 | - Nghe  - Chia nhóm thực hiện yêu cầu  - Nghe  - Đọc ghi nhớ SGK. |

**IV. Điều chỉnh say bài dạy (nếu có):**

……………………………………………………………………………………

……………………………………………………………………………………

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

**CHƠI VÀ KHÁM PHÁ TRONG MÔI TRƯỜNG LẬP TRÌNH TRỰC QUAN**

**BÀI 1: NHÓM LỆNH BÚT VẼ**

|  |  |
| --- | --- |
| **Hoạt động 2.1. Thêm nhóm lệnh bút vẽ.**  - Cho 3 HS thao tác lại cách thêm nhóm lệnh Bút vẽ vào vùng Thư viện ảnh. | - 3HS thao tác |

|  |  |
| --- | --- |
| **Hoạt động 2.2. Nhóm lệnh bút vẽ**  - Cho 3 HS nhắc lại cách nhận biết được các nhóm lệnh bút vẽ | - 3HS nhắc lại |