**MÔN TIN HỌC**

**CHỦ ĐỀ A: MÁY TÍNH VÀ EM**

**NHỮNG VIỆC EM CÓ THỂ LÀM ĐƯỢC NHỜ MÁY TÍNH**

**BÀI 1: LỢI ÍCH CỦA MÁY TÍNH**

I. YÊU CẦU CẦN ĐẠT

1. Về năng lực:

\* Năng lực chung:

+ Năng lực tự chủ và tự học: Tự tìm hiểu và tạo được sản phẩm số theo ý mình.

+ Năng lực giao tiếp và hợp tác: Trao đổi thảo luận nhóm để tìm ra những việc em có thể làm được nhờ máy tính.

+ Năng lực giải quyết vấn đề và sáng tạo: Nêu được lợi ích của máy tính.

\* Năng lực tin học:

+ Năng lực NLa: Nêu được ví dụ máy tính giúp em giải trí, học tập, tìm kiếm, trao đổi thông tin và hợp tác với bạn bè.

+ Năng lực NLc: Từ lợi ích của máy tính ứng dụng vào cuộc sống thường ngày.

+ Năng lực NLd: Sử dụng được phần mềm trong việc học và tự học chia sẻ thông tin với bạn bè, người thân.

2. Về phẩm chất:

+ Chăm chỉ: Hăng hái, tích cực thảo luận nhóm để tìm ra những việc em có thể làm được nhờ máy tính.

+ Trách nhiệm: Hoàn thành đầy đủ nhiệm vụ về tìm hiểu lợi ích của máy tính, giúp đỡ bạn cùng nhóm để hoàn thành tốt nhiệm vụ của nhóm.

II. ĐỒ DÙNG DẠY HỌC

\* Giáo viên: SGK, KHBD, máy tính.

\* Học sinh: SGK, đồ dùng học tập.

III. CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC

|  |  |
| --- | --- |
| Hoạt động của giáo viên | Hoạt động của học sinh |
| 1. Hoạt động khởi động  - GV nêu yêu cầu của phần khởi động và gọi 01 HS lên thực hiện nhiệm vụ  - GV gọi đại diện HS trả lời câu hỏi  - GV chốt kiến thức: Những công việc mà em thấy hứng thú khi sử dụng máy tính là: giải toán, học phần mềm Scratch…  - GV gợi mở vào nội dung bài học. | HS lắng nghe để thực hiện nhiệm vụ  HS làm việc cá nhân hoặc thảo luận với bạn để tìm câu trả lời |
| 2. Hoạt động Hình thành kiến thức mới  2.1. HĐ1. Những việc em có thể làm nhờ máy tính  - Yêu cầu HS tìm hiểu nêu các phần mềm, website trong hình 1  + GV nêu hoạt động và tổ chức cho HS làm việc, đọc hoạt động 1.  - GV có thể nêu một số câu hỏi định hướng trong lúc HS thực hiện nhiệm vụ  + Yêu cầu nhắc lại các phần mềm, website  + Giúp đỡ các HS còn gặp khó khăn trong quá trình thực hiện yêu cầu  - Nhận xét quá trình hoạt động của HS  + GV nêu đáp án của hoạt động:  Hình a: Phần mềm Rapid Typing  Hình b: Website: Google chrome  Hình c: Phần mềm Scratch  Hình d: Website Google Earth  - GV chốt kiến thức: Sử dụng các phần mềm máy tính, em có thể học tập, vui chơi và tạo các sản phẩm số. Đặc biệt, nhờ máy tìm kiếm, em có thể tìm được những thông tin thú vị bổ ích.  2.2. Hoạt động 2. Lợi ích của máy tính | HS lắng nghe để hiểu nhiệm vụ  Quan sát hình 1 trong SGK trang 5  Quan sát lắng nghe nhận xét của GV |
| - GV nêu yêu cầu của hoạt động và làm việc chung với cả lớp  - Yêu cầu HS quan sát hình 2 trang 6 SGK  - GV yêu cầu HS nhắc lại các lợi ích của máy tính theo sơ đồ tư duy trong SGK.  - GV chốt kiến thức và lưu ý cho HS: Máy tính giúp em học tập, giải trí, tìm kiếm, trao đổi thông tin và hợp tác với bạn bè. Ngoài ra, máy tính giúp em rèn luyện được những kĩ năng như gõ bàn phím, sử dụng chuột, soạn thảo văn bản, tạo bài trình chiếu.  3. Hoạt động Luyện tập | - HS lắng nghe và quan sát GV hướng dẫn để hiểu nhiệm vụ  - HS theo dõi cá nhân  - Quan sát và lắng nghe |
| - GV nêu yêu cầu của hoạt động luyện tập và làm việc chung cả lớp  - Quan sát HS và khuyến khích HS thực hiện yêu cầu hoạt động  - GV nói thêm về các thông tin mà HS chưa nắm rõ.  GV chốt đáp án: Câu sai là : b  4. Hoạt động vận dụng | - HS làm việc cá nhân, lắng nghe và quan sát GV hướng dẫn để hiểu nhiệm vụ  - Thực hiện yêu cầu  - HS có thể hỏi những thông tin chưa hiểu |
| - GV nêu yêu cầu của hoạt động vận dụng  - GV tổ chức cho HS làm bài dưới dạng trò chơi để cả lớp cùng tham gia hoặc giao thành hoạt động về nhà cho HS  - GV nhận xét, nêu thêm các lợi ích khác ngoài câu trả lời của HS.  - Yêu cầu đọc ghi nhớ SGK/6. | - HS lắng nghe  - HS tham gia thực hiện  - HS lắng nghe, chữa bài của mình.  - Đọc ghi nhớ. |

IV. ĐIỀU CHỈNH SAU BÀI DẠY