**Tin học**

**BÀI 1: EM CÓ THỂ LÀM GÌ VỚI MÁY TÍNH (TIẾT 2)**

**I. YÊU CẦU CẦN ĐẠT:**

- Thể hiện được mong muốn biết sử dụng máy tính thành thạo để làm được nhiều việc hơn.

- Nêu được ví dụ máy tính giúp giải trí, học tập, tìm kiếm, trao đổi thông tin, hợp tác với bạn và tạo ra sản phẩm số theo ý tưởng của bản thân.

- Thể hiện được mong muốn biết sử dụng máy tính thành thạo làm được nhiều việc hơn.

- Có ý thức tự lập trong việc học tập và bổ sung kiến thức, kĩ năng, sử dụng hiệu quả các tiến bộ của Tin học để nâng cao năng lực mọi mặt của mình.

**II. ĐỒ DÙNG DẠY HỌC:**

**- Giáo viên:**

Gửi liên kết tới trò chơi Mê cung trên Internet tới các máy trạm (nếu có kết nối Internet) hoặc tải trò chơi Mê cung và cài đặt vào các máy tính (nếu không có kết nối Internet hoặc muốn chương trình hoạt động ổn định hơn) theo liên kết sau:

<https://scratch.mit.edu/projects/863962024/fullscreen/>

**- Học sinh:** SGK, vở ghi, …

**III. CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC CHỦ YẾU:**

**1. Hoạt động Khởi động:**

- GV đưa ra một số sản phẩm HS đã tạo được khi sử dụng máy tính, ví dụ: tệp văn bản,

bài trình chiếu,... Sau đó, GV nêu câu hỏi gợi mở “Nhờ máy tính, em còn làm được những gì nữa?” và hỏi một số HS trả lời.

- Kết thúc thảo luận, GV cho các nhóm báo cáo kết quả và tổ chức nhận xét đánh giá.

- GV chốt dẫn vào bài.

**2. Hoạt động Luyện tập thực hành**

***Hoạt động 2: Thực hành chơi trò chơi mê cung trên máy tính***

- GV giới thiệu nhiệm vụ thực hành, mô tả lại cho HS dễ hiểu hơn.

- GV mở tệp chương trình Scratch và chơi trò chơi một đến hai lần để HS quan sát

- GV hướng dẫn HS mở tệp trò chơi (trên máy tính hoặc trên Internet) và chơi nhiều lần theo hướng dẫn trong SGK

- GV gọi 1 HS thực hành mẫu để cả lớp quan sát trước khi yêu cầu HS thực hành.

- HS thực hành chơi trò chơi theo hướng dẫn.

- Sau khi thực hành, GV đánh giá kết quả thực hành. Từ đó, giúp HS nhận ra trò chơi là

sự thể hiện một kịch bản, có thể quan sát được qua chương trình máy tính của trò chơi. Đồng thời nhấn mạnh: “Nếu chăm chỉ học tập và tìm hiểu, em cũng có thể tự mình viết được những chương trình trò chơi thú vị như vậy”.

***Hoạt động 3: Luyện tập***

- GV yêu cầu học sinh hoàn thành bài tập của nội dung câu hỏi SGK/7.

- HS lắng nghe và quan sát.

- HS làm bài

- Học sinh báo cáo kết quả, các nhóm khác nhận xét.

- GV nhận xét, tuyên dương HS.

**3. Hoạt động 4: Vận dụng**

- GV yêu cầu HS thảo luận nhóm đôi trả lời câu hỏi: “Hãy kể tên một sản phẩm số mà em có thể cùng bạn tạo ra (bức ảnh, bản ghi âm, đoạn video quay em đang hát, thiệp chúc mừng sinh nhật,...). Máy tính giúp các em tạo ra sản phẩm đó như thế nào?”

- HS thảo luận nhóm để trả lời câu hỏi.

- Học sinh thảo luận và trả lời

- Học sinh báo cáo kết quả, các nhóm khác nhận xét.

- GV nhận xét, tuyên dương HS.

- GV chốt kiến thức của bài học và dặn dò HS trước khi kết thúc tiết học.

- Xem lại toàn bộ nội dung bài học, nêu được ví dụ về máy tính giúp em học tập giải trí, tìm kiếm, trao đổi thông tin với bạn bè.

- Thực hành lại trò chơi mê cung trên máy tính (nếu có máy tính ở nhà)

- Đọc trước nội dung ***Bài 2 Tìm kiếm thông tin trên website***

**IV. ĐIỀU CHỈNH SAU BÀI DẠY**………………………………...........……………............................…..…………….......………..........................................................................

…………………………………………………………………………………………….…………………………………………………….........….........

…………………………………………………………………………………………….…………………………………………………….........…......