|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| *Ngày soạn: 24/02/2023* | *Ngày dạy : 20/03/2023* | *Dạy lớp: 7A* |
|  |  |  |

**Chủ đè E: Ứng dụng tin học**

**KẾ HOẠCH BÀI DẠY STEM – THIẾT KẾ BÀI TRÌNH CHIẾU**

**“GIỚI THIỆU MỘT NGHỀ THỦ CÔNG TRUYỀN THỐNG DÂN TỘC MÔNG”**

**(Thời gian: 04 tiết)**

**Yêu cầu cần đạt**

- Tạo được các bài trình chiếu có tiêu đề, cấu trúc phân cấp.

- Biết sử dụng các định dạng văn bản hợp lí cho trang trình chiếu.

- Giải thích được lợi ích của bài trình chiếu, nêu được nhu cầu sử dụng phần mềm trình chiếu trong học tập.

- Sử dụng được phần mềm để tạo bài trình chiếu đơn giản phục vụ học tập.

- Nội dung quảng bá về đặc sản ở địa phương với du khách.

**I. Mục tiêu**

**1. Về kiến thức:** Khái niệm và lợi ích của phần mềm trình chiếu, cách tạo bài trình chiếu bằng phần mềm trình chiếu.

**2. Về năng lực**

Thực hiện bài học này sẽ góp phần giúp học sinh rèn luyện và phát triển một số năng lực với các biểu hiện chủ yếu sau đây:

- Giải thích được lợi ích của bài trình chiếu, nêu được nhu cầu sử dụng phần mềm trình chiếu trong học tập.

- Sử dụng được phần mềm để tạo bài trình chiếu đơn giản phục vụ học tập.

**3. Về phẩm chất**

- Tự tìm tòi khám phá thêm các tính năng của phần mềm trình chiếu

- Giúp đỡ bạn bè trong quá trình làm việc và tìm hiểu.

- Trung thực trong việc báo cáo sản phẩm và quá trình làm sản phẩm, thể hiện rõ những kĩ năng thành thạo, và trình bày các vấn đề gặp khó khăn cần hỗ trợ.

**II. Thiết bị dạy học và học liệu**

1. Các thiết bị dạy học: Máy tính có cài đặt phần mềm MS PowerPoint 2016, máy tính kết nối internet, Thiết bị thông minh như: điện thoại, máy tính bảng,..

2. Học liệu:

+ Từ Bài 12 đến Bài 14 - SGK Tin học 7 Cánh Diều

3. Nguyên vật liệu:

- Giấy A4 (Lập dàn ý)

- Bút lông.

Bài trình chiếu ít nhất là 10 trang chiếu và ít nhất là 1 nghề truyền thống.

+ Nội dung: Đầy đủ hình ảnh, video,…

+ Hình thức: Có ảnh nền hoặc màu nền, áp dụng chủ đề, hiệu ứng động cho trang chiếu, hiệu ứng động cho đối tượng, có các định dạng văn bản như: phông chữ, màu chữ,…

**III. Tiến trình dạy học**

**1. Hoạt động 1:** **Xác định yêu cầu thiết kế và tạo bài trình chiếu** (10p) thực hiện ở phần vận dụng tiết 26)

a. Mục tiêu

– Học sinh phân tích và hiểu rõ yêu cầu thiết kế bài trình chiếu “giới thiệu nghề thủ công dân tộc mông”

– Học sinh hiểu rõ yêu cầu vận dụng kiến thức về phần mềm trình chiếu để thiết kế và thuyết minh thiết kế trước khi thực hiện việc tạo phần mềm trình chiếu MS PowerPoint.

b. Nội dung hoạt động

– Tìm hiểu về chủ đề: “giới thiệu nghề thủ công dân tộc mông”

1. Có đầy đủ thông tin về nghề thủ công dân tộc mông: HS tự liệt kê các nghề thủ công dân tộc mông mà HS hiểu rõ.
2. Trình bày được ý tưởng dưới dạng dàn ý.
3. Đầy đủ nội dung, thẩm mỹ, làm nổi bật những thông tin quan trọng.

–Xác định nhiệm vụ chủ đề: “giới thiệu nghề thủ công dân tộc mông”**:**

- Yêu cầu sản phẩm:

+ Bài trình chiếu ít nhất là 10 trang chiếu và ít nhất là 1 nghề truyền thống.

+ Nội dung: Đầy đủ hình ảnh, video, văn bản…

+ Hình thức: Có ảnh nền hoặc màu nền, áp dụng chủ đề, hiệu ứng động cho trang chiếu, hiệu ứng động cho đối tượng, có các định dạng văn bản như: phông chữ, màu chữ,…

+ Khuyến khích cho các bài có tính sáng tạo.

c. Sản phẩm học tập

– Thông tin tìm kiếm được trên Internet theo chủ đề được phân công

– Bản ghi chép các yêu cầu cần thiết để thiết kế và tạo bài trình chiếu theo các tiêu chí đã cho.

d. Tổ chức hoạt động

– Giáo viên nêu vấn đề: Đồng bào dân tộc Mông thường sống trên núi cao nên cuộc sống chủ yếu dựa vào nương rẫy vì vậy con dao, cái cuốc là vật dụng rất quan trong trong mỗi gia đình. Để rèn được con dao, cái cuốc tốt theo đúng ý thì nghề rèn đòi hỏi kỹ thuật phải cao và đồng bào Mông đã chuyền đời này qua đời khác và đúc kết được nghề rèn truyền thống…

Em thử đóng vai trò là hướng dẫn viên, giới thiệu đến du khách gần xa những bí quyết rèn dao sắc nhọn, bền đẹp ở địa phương em.

– Giáo viên chia nhóm(3 nhóm), phân công nhiệm vụ cho mỗi nhóm một chủ đề hoặc nhóm tự chọn chủ đề về 1 nghề thủ công mà nhóm hiểu biết nhât: Tìm kiếm thông tin trên Internet về các điểm sau: Cách rèn dao, sắc, nhọn, bền đẹp và nổi tiếng của dân tộc Mông

– Giáo viên giới thiệu về phần mềm trình chiếu.

– Học sinh lưu lại các thông tin đã tìm được và xác định các yêu cầu cần thiết đối với sản phẩm vào vở; trình bày và thảo luận chung.

– Giáo viên xác nhận kiến thức cần sử dụng là cách tạo phần mềm trình chiếu trên giấy và tạo phần mềm trình chiếu bằng phần mềm và giao nhiệm vụ cho học sinh tìm hiểu các kiến thức này trong sách giáo khoa để thực hiện được tạo sản phẩm phần mềm trình chiếu với các tiêu chí đã cho.

**2. Hoạt động 2***.* Tìm hiểu về định dạng bài trình chiếu và tạo hiệu ứng cho bài trình chiếu và xây dựng bản thiết kế (10 phút, thực hiện ở phần vận dụng tiết 27)

a. Mục tiêu

Học sinh hình thành kiến thức mới về định dạng trang chiếu và tạo hiệu ứng cho bài trình chiếu; đề xuất được giải pháp và xây dựng được bản thiết và lập dàn ý: Giới thiệu, nội dung chính, Kết luận.

b. Nội dung hoạt động

– Học sinh nghiên cứu sách giáo khoa và tài liệu tham khảo dưới sự hướng dẫn của giáo viên (hoặc GV có thể tự dạy tùy thuộc vào trình độ HS trong lớp) về các kiến thức trọng tâm sau:

1. Cách định dạng bài trình chiếu: tạo hình nền, màu nền, định dạng văn bản.
2. Cách tạo hiệu ứng cho bài trình chiếu: hiệu ứng chuyển trang, hiệu ứng cho đối tượng.

– Học sinh thảo luận về các thiết kế và dàn ý để có căn cứ. Gợi ý:

1. Cách lựa chọn sắt thép phù hợp, than củi, cách rèn, cách tôi thép…?
2. Cần nêu được cách thực hiện để tạo ra sản phẩm đã chọn?
3. Chọn sản phẩm nào mà học sinh am hiểu nhất của đông bào dân tộc?
4. Chuẩn bị nội dung bao gồm: hình ảnh minh họa, video,…

– Học sinh xây dựng thiết kế và dàn ý (ghi trên giấy) trong đó có ghi bố cục và số lượng trang chiếu cho từng nội dung

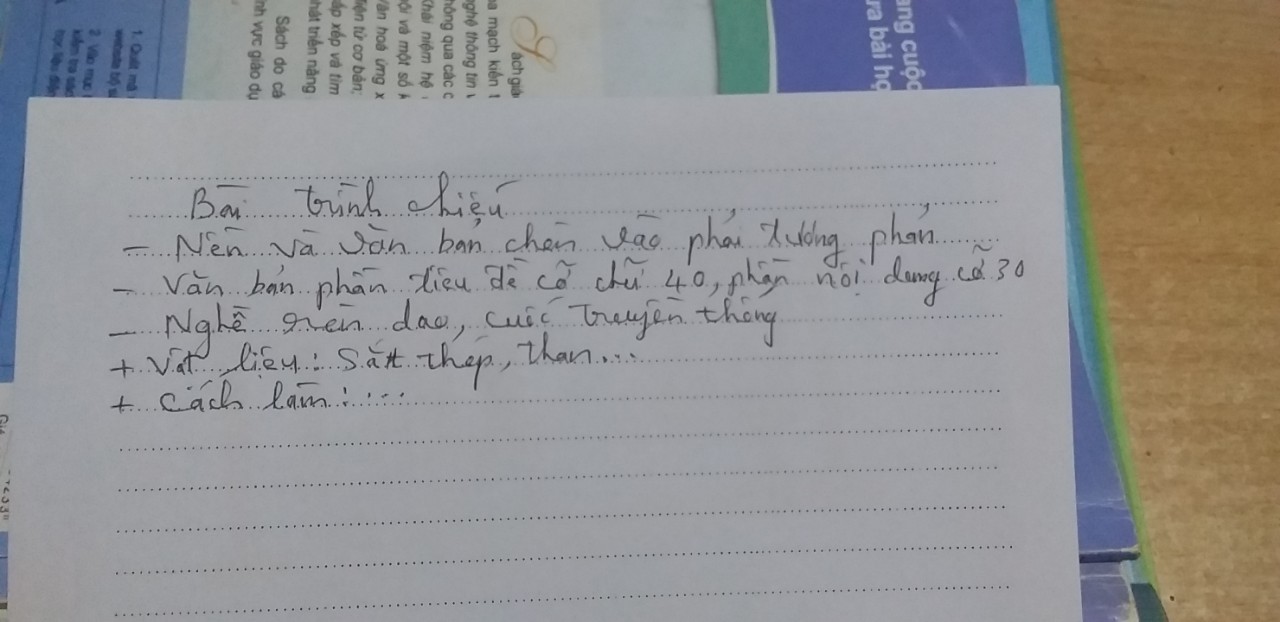
– Yêu cầu:

1. Bản thiết kế và dàn ý chi tiết có thể hiện bố cục, trình bày các sản phẩm dao
2. Trình bày, giải thích và bảo vệ bản thiết kế theo các tiêu chí đề ra.

c. Sản phẩm học tập

– Bản ghi chép bao gồm: các bước định dạng bài trình chiếu, tạo hiệu ứng cho bài trình chiếu.

– Bản thiết kế phần mềm trình chiếu của nhóm trong giấy A4, trong đó nêu rõ bố cục nội dung và số lượng trang chiếu cần trình bày của nhóm, ví dụ minh họa như hình dưới đây



– Kế hoạch của nhóm trong việc thực hiện thiết kế

d. Tổ chức hoạt động

– Giáo viên giao nhiệm vụ cho học sinh:

1. Nghiên cứu kiến thức trọng tâm: định dạng bài trình chiếu và tạo hiệu ứng cho bài trình chiếu
2. Xây dựng bản thiết kế và dàn ý theo yêu cầu;
3. Lập kế hoạch trình bày và bảo vệ bản thiết kế.

– Học sinh thực hiện nhiệm vụ theo nhóm:

1. Tự đọc và nghiên cứu sách giáo khoa (hoặc nghe GV giảng)
2. Đề xuất và thảo luận các ý tưởng ban đầu, thống nhất một phương án thiết kế tốt nhất;
3. Xây dựng và hoàn thiện bản thiết kế và lập dàn ý trên giấy;
4. Lựa chọn hình thức và chuẩn bị nội dung báo cáo.

– Giáo viên quan sát, hỗ trợ học sinh khi cần thiết.

**3. Hoạt động 3.** Trình bày bản thiết kế (10 phút, thực hiện ở phần vận dụng tiết 28)

a. Mục tiêu

Học sinh hoàn thiện được bản thiết kế và dàn ý của nhóm mình.

b. Nội dung hoạt động

– Học sinh trình bày, giải thích và bảo vệ bản thiết kế theo các tiêu chí đề ra.

– Thảo luận, đặt câu hỏi và phản biện các ý kiến về bản thiết kế; ghi lại các nhận xét, góp ý; tiếp thu và điều chỉnh bản thiết kế nếu cần.

– Phân công công việc, lên kế hoạch thực hiện tạo bài trình chiếu

c. Sản phẩm học tập

Bản thiết kế và dàn ý sau khi được điều chỉnh và hoàn thiện.

d. Tổ chức hoạt động

– Giáo viên đưa ra yêu cầu về:

1. Nội dung cần trình bày;
2. Thời lượng báo cáo;
3. Cách thức trình bày bản thiết kế và thảo luận.

– Học sinh báo cáo, thảo luận.

– Giáo viên điều hành, nhận xét, góp ý và hỗ trợ học sinh bằng các câu hỏi định hướng:

1. Các thông tin đã rõ ràng chưa?

2. Bố cục đã được sắp xếp hợp lý, thẩm mỹ hay chưa?

3. Làm cách nào để thêm hiệu ứng cho đối tượng trong trang chiếu?

4. Trang chiếu nào cần thêm hình ảnh/video để minh họa cho nội dung?

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Tiết: 04** | *Ngày dạy : 20/03/2023* | *Dạy lớp: 7A* |
|  |  |  |

**4. Hoạt động 4**.(20 phút) Thực hiện theo kế hoạch và thử nghiệm (HĐ 4,5 thực hiện ở tiết 29)

a. Mục tiêu

– Học sinh dựa vào bản thiết kế và dàn ý đã xây dựng để tạo bài trình chiếu trong phần mềm MS PowerPoint 2016 đảm bảo yêu cầu đặt ra.

– Học sinh xuất bản thử, đánh giá sản phẩm và điều chỉnh nếu cần.

b. Nội dung hoạt động

**–** Học sinh thực hiện trên máy tính theo thiết kế và dàn ý đã xây dựng.

– Trong quá trình thực hiện, các nhóm xem và điều chỉnh bằng việc trình chiếu thử

c. Sản phẩm học tập

Mỗi nhóm có một sản phầm là một bản phần mềm trình chiếu đã được hoàn thiện và xuất bản ra file .pptx

**d. Tổ chức hoạt động**

– Giáo viên giao nhiệm vụ:

1. Các nhóm thực hiện các thao tác đã học để tạo bài trình chiếu theo bản thiết kế và dàn ý;
2. Thử nghiệm, điều chỉnh và hoàn thiện sản phẩm.

– Học sinh tiến hành tạo, thử nghiệm và hoàn thiện sản phẩm theo nhóm.

– Giáo viên quan sát, hỗ trợ học sinh nếu cần.

**5. Hoạt động 5***.* Trình bày sản phẩm, chia sẻ và thảo luận (20 phút)

a. Mục tiêu

Các nhóm học sinh trình chiếu sản phẩm, chia sẻ về kết quả, thảo luận và định hướng cải tiến sản phẩm.

b. Nội dung hoạt động

– Các nhóm trình bày sản phẩm trước lớp.

– Đánh giá sản phẩm dựa trên các tiêu chí đã đề ra

1. Đầy đủ nội dung theo yêu cầu: ít 10 trang chiếu, giới thiệu về nghề rèn truyền thông, cụ thể rèn dao hoặc cuốc (20 điểm)
2. Có tính sáng tạo (20 điểm)
3. Có tính thẩm mỹ và hiệu ứng cho bài trình chiếu (20 điểm)
4. Có hình ảnh/video minh họa làm điểm nhấn (20 điểm)
5. Giải thích được về bản thiết kế, dàn ý và quy trình thực hiện (20 điểm)

– Chia sẻ, thảo luận để tiếp tục điều chỉnh, hoàn thiện sản phẩm.

1. Các nhóm tự đánh giá kết quả nhóm mình và tiếp thu các góp ý, nhận xét từ giáo viên và các nhóm khác;
2. Sau khi chia sẻ và thảo luận, đề xuất các phương án điều chỉnh sản phẩm;
3. Chia sẻ các khó khăn, các kiến thức và kinh nghiệm rút ra qua quá trình thực hiện nhiệm vụ thiết kế và tạo phần mềm trình chiếu.

c. Sản phẩm học tập

Bài trình chiếu (trên máy tính), dàn ý (bản trên giấy).

d. Tổ chức hoạt động

– Giáo viên giao nhiệm vụ: các nhóm trình chiếu sản phẩm trước lớp, các nhóm khác đánh giá sản phẩm của nhóm bạn và tiến hành thảo luận, chia sẻ.

– Các nhóm chia sẻ về kết quả, đề xuất các phương án điều chỉnh, các kiến thức và kinh nghiệm rút ra trong quá trình thực hiện nhiệm vụ thiết kế và tạo phần mềm trình chiếu. Thành viên của các nhóm tự đánh giá hoạt động của nhóm mình.

– Giáo viên đánh giá, kết luận và tổng kết trao giải cho nhóm có phần mềm trình chiếu được đánh giá tốt nhất.