|  |  |
| --- | --- |
| Tuần 31Tiết 31 | Ngày soạn: 13/04/2024Ngày dạy: 16/04/2024 |

 **BÀI 5. TẠO CHƯƠNG TRÌNH CÓ NHÂN VẬT CHUYỂN ĐỘNG**

**I. Yêu cầu cần đạt**

- Sử dụng được các lệnh trong nhóm lệnh Chuyển động để điều khiển nhân vật chuyển động, xoay.

- Tạo được chương trình với nhân vật chuyển động đơn giản.

1. Về năng lực

 **Năng lực chung:**

* + - *Năng lực giao tiếp và hợp tác:* Trao đổi, giúp đỡ nhau trong học tập; cùng bạn hoàn thành được việc nêu ý nghĩa của các lệnh trong nhóm lệnh Chuyển động.

**Năng lực Tin học:**

*- Năng lực NLd*: Thực hiện được các bước tạo chương trình với nhân vật chuyển động đơn giản.

2. Về phẩm chất

*- Chăm chỉ:* Hăng hái, tích cực thực hiện nhiệm vụ học tập trong việc tạo chương trình có nhân vật chuyển động theo yêu cầu.

**II. Đồ dùng dạy – học**

 - GV: SGK, SGV, tivi thông minh.

 - HS: SGK, SBT, vở ghi.

**III. Các hoạt động dạy học**

|  |  |
| --- | --- |
| **Hoạt động của GV** | **Hoạt động của HS** |
| - Kiểm tra sĩ số.***1. Khởi động, trải nghiệm(3’)****Mt: Tạo hứng thú cho HS. HS biết được nhân vật có thể chuyển động*- GV chiếu yêu cầu - Gọi 1 số HS mô tả 1 số chuyển động của các nhân vật trong 1 số trò chơi, hoạt hình mà em biết.- Gọi HS khác nhận xét- GV nhận xét, tuyên dương, chốt ý đúng, dẫn dắt giới thiệu bài, ghi đầu bài lên bảng ***2. Phân tích, khám phá (24’)*****Hoạt động 2.1:Tìm hiểu về nhóm lệnh chuyển động(10’)***MT: HS nắm được ý nghĩa của các lệnh trong nhóm lệnh Chuyển động*- Gv chiếu yêu cầu. Cho HS đọc nội dung ở bảng 1 SGK trang 66, thảo luận theo nhóm máy rồi cho biết lệnh nào làm nhân vật thay đổi vị trí, lệnh nào làm nhân vật xoay và nêu ý nghĩa của từng lệnh- Gọi đại diện 1-2 nhóm trả lời- Gọi HS nhóm khác nhận xét- GV nhận xét và chốt: *+ Lệnh* *: Nhân vật di chuyển về phía trước 10 bước.**+ Lệnh* *: Nhân vật xoay sang phải 15 độ.**+ Lệnh* *: Nhân vật xoay sang trái 15 độ.**+ Lệnh* *: Nhân vật chuyển tới vị trí ngẫu nhiên. Em có thể nháy chuột vào chữ “vị trí ngẫu nhiển” để chọn vị trí khác.**+ Lệnh* *:Nhân vật chuyển từ từ tới vị trí ngẫu nhiên trên vùng Sân khấu trong 1 giây. Em có thể nháy chuột vào chữ “vị trí ngẫu nhiển” để chọn vị trí khác.*- Yêu cầu HS cùng thực hành theo nhóm máy- GV theo dõi, hỗ trợ HS yếu- Nhận xét, tuyên dương HS- GV kết luận: *Em có thể sử dụng các lệnh trong nhóm lệnh Chuyển động để lập trình điều khiển các nhân vật chuyển động, xoay theo nhiều kiểu khác nhau.***Hoạt động 2.2:Tìm hiểu về cách tạo chương trình Khám phá đại dương (14’)***MT: HS tạo được chương trình phù hợp với yêu cầu cụ thể* - Cho HS đọc mục 2, quan sát hình 1, 2, 3, 4 SGK trang 67 rồi nêu các bước tạo chương trình Khám phá đại dương.- Gọi 1-2 HS trả lời- Gọi HS khác nhận xét- GV nhận xét và chốt: *+B1.Tìm hiểu yêu cầu (Chương trình gồm 2 nhân vật Cá và Sao biển. Khi người chơi nháy chuột vào các nhân vật trên vùng Sân khấu thì: Cá bơi tới 1 vị trí ngẫu nhiên. Sao biển xoay về phía phải)**+ B2. Dựa trên kịch bản có nhân vật Cá xây dựng kịch bản của nhân vật Sao biển.**+ B3. Thêm nhân vật Cá, Sao biển, phông nền như hình 1.**+ B4. Lập trình cho nhận vật Cá (Cá bơi tới 1 vị trí ngẫu nhiên)**+ B5. Lập trình cho nhận vật Sao biển (Sao biển xoay về phía phải)* - Yêu cầu HS cùng thực hành theo nhóm máy. Chạy thử chương trình rồi cho biết các nhân vật có hoạt động đúng như yêu cầu không?- GV theo dõi, hỗ trợ HS yếu- Gọi 1 số HS nêu ý kiến- Nhận xét, tuyên dương HS- GV kết luận: *Em có thể tạo chương trình có nhiều nhân vật di chuyển, xoay.****3.Thực hành, luyện tập (3’)****MT: HS nắm chắc hơn về sử dụng lệnh để điều khiển nhân vật chuyển động, xoay*- GV lần lượt chiếu 2 bài tập- Gọi 1 số HS trả lời- Gọi HS khác nhận xét- GV nhận xét, chốt và tuyên dương HS ***4.Vận dụng, trải nghiệm(5’)****MT: HS biết viết 1 chương trình đơn giản theo yêu cầu**-* Tổ chức cho HS thi đua viết chương trình có 1 nhân vật Quả bóng. Khi nháy chuột vào quả bóng trên vùng Sân khấu, nó sẽ di chuyển tới 1 vị trí ngẫu nhiên trong 2 giây.- GV theo dõi, hỗ trợ HS yếu- Nhận xét, tổng kết cuộc thi, tuyên dương HS- GV chiếu mục ghi nhớ.- Gọi 1 HS đọc to trước lớp- Dặn HS về nhà học thuộc phần ghi nhớ. | - Đọc yêu cầu- 1 số HS trả lời- Nhận xét- Nghe, vỗ tay và ghi đầu bài vào vở- Đọc yêu cầu, thảo luận- Đại diện 1 – 2 nhóm trả lời- Nhận xét- Lắng nghe- Thực hành theo nhóm máy- Lắng nghe, vỗ tay- Lắng nghe- Đọc thầm mục 2, hình 1, 2, 3, 4 - 1 -2 HS nêu ý kiến- Nhận xét- Nghe- Thực hành theo nhóm máy- Trả lời- Nghe, vỗ tay- Lắng nghe- Đọc yêu cầu- 1 số HS trả lời- Nhận xét- Quan sát, vỗ tay- Thi thực hành theo yêu cầu- Nghe, vỗ tay- Quan sát- 1 HS đọc to trước lớp- Ghi nhớ |

**IV. Điều chỉnh sau bài dạy**: ……………………………………………………………

………………………………………………………………………………………….