|  |  |
| --- | --- |
| Tuần 33Tiết 33 | Ngày soạn: 05/04/2024Ngày dạy: 07/04/2024 |

 **BÀI 7. THỰC HÀNH TẠO CHƯƠNG TRÌNH CỦA EM**

**I. Yêu cầu cần đạt**

- Lựa chọn được nhân vật và xây dựng được kịch bản cho các nhân vật.

- Tự tạo được 1 chương trình đơn giản theo kịch bản đã xây dựng.

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 tạo 1 chương trình đơn giản theo kịch bản đã xây dựng.

**Năng lực Tin học:**

*- Năng lực NLd*: Tạo được 1 chương trình đơn giản theo kịch bản đã xây dựng.

2. Về phẩm chất

*- Chăm chỉ:* Hăng hái, tích cực thực hiện nhiệm vụ học tập trong việc 1 chương trình đơn giản theo kịch bản đã xây dựng

**II. Đồ dùng dạy – học**

 - GV: SGK, SGV, tivi thông minh, phiếu học tập.

 - 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(4’)****Mt: Tạo hứng thú cho HS. HS nhớ lại được các chương trình có ở bài học trước* - GV chiếu yêu cầu - Cho HS thảo luận theo nhóm máy rồi kể tên các chương trình có ở bài học trước.- Gọi đại diện các nhóm trả lời- Gọi HS nhóm khác nhận xét- GV nhận xét, tuyên dương, chốt ý đúng, dẫn dắt giới thiệu bài, ghi đầu bài lên bảng ***2. Thực hành, luyện tập (31’)*****Hoạt động 2.1:Tìm hiểu nhiệm vụ của nhóm(20’)***MT: Mỗi nhóm HS tạo được 1 chương trình hoàn chỉnh*- GV tổ chức cho HS tham gia trò chơi “*Ai lập trình giỏi?*”- GV chia các thành viên 6 nhóm, phát phiếu học tập.- GV chiếu bảng 1 SGK trang 70 để các nhóm lựa chọn ít nhất 1 hoạt động của nhân vật trong danh sách ở bảng 1 SGK trang 70- Gọi đại diện các nhóm báo cáo lựa chọn của nhóm mình.- Cho các nhóm thảo luận phân công các thành viên, lên kế hoạch thực hiện và làm bản mô tả theo mẫu bảng 2 SGK trang 70 vào phiếu học tập và cùng tạo chương trình theo bản mô tả, chạy thử và lưu lại kết quả.- GV gửi kết quả của các nhóm vào máy chủ, lần lượt gọi đại diện từng nhóm dán phiếu học tập lên bảng và chạy thử chương trình cho cả lớp cùng xem. - Các nhóm khác sẽ là tác giả đánh giá xem chương trình của nhóm bạn có hoạt động đúng bản mô tả chưa? Chương trình có đẹp và hoạt động hợp lí không? Em yêu thích chương trình của nhóm nào nhất?- Gv lấy biểu quyết yêu thích nhất cho chương trình của từng nhóm.- Tổng kết, công bố kết quả của trò chơi và tuyên dương HS.**Hoạt động 2.2:Thu hoạch sau bài tập theo nhóm (4’)***MT: HS xác định được nhóm lệnh em đã sử dụng và lợi ích của việc làm việc theo nhóm*- GV cho các nhóm tiếp tục thảo luận để chỉ ra các nhóm lệnh mà nhóm em đã nhóm em đã sử dụng và lợi ích của việc làm việc nhóm.- GV lần lượt gọi đại diện từng nhóm trả lời- Gọi HS nhóm khác nhận xét- GV nhận xét và chốt các ý chung.- Nhận xét chung tiết học, tuyên dương HS. | - Đọc yêu cầu- Thảo luận- Đại diện các nhóm trả lời- Nhận xét- Nghe, vỗ tay và ghi đầu bài vào vở- Tham gia trò chơi- HS ngồi theo nhóm- Quan sát, chọn các hoạt động- Đại diện các nhóm báo cáo lựa chọn- Thảo luận và thực hiện- Dán phiếu học tập lên bảng và chạy thử chương trình cho cả lớp cùng xem.- Đánh giá sản phẩm của nhóm bạn- Giơ tay biểu quyết- Nghe và vỗ tay- Thảo luận, lấy ý kiến chung- Đại diện từng nhóm trả lời- Nhận xét- Lắng nghe |

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

………………………………………………………………………………………….