**SINH HOẠT DƯỚI CỜ: RUNG CHUÔNG VÀNG**

Tiết: 25

Ngày dạy: 04/11/2024

**I. YÊU CẦU CẦN ĐẠT**

- Thể hiện được sự hiểu biết của bản thân về không gian mạng

- Hiểu thêm được đặc điểm ,vai trò và ý nghĩa của không gian mạng đối với học tập và cuộc sống hằng ngày

- Tích cực, nhiệt tình tham gia trả lời câu hỏi trong trò chơi.

**II. ĐỒ DÙNG DẠY HỌC**

- Giáo viên: SGK, chương trình hoạt động.

- Học sinh: SGK , tranh ảnh về các hoạt động của nhà trường;…..

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

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **HOẠT ĐỘNG CỦA GV** | **HOẠT ĐỘNG CỦA HS** | **HĐBT** |
| **1. Hoạt động mở đầu(5p)**  **1.1. Khởi động**  - Nhà trường tổ chức một số tiết mục văn nghệ chào mừng tuần học mới.  **1.2. Giới thiệu hoạt động** | - HS nghiêm túc theo dõi. |  |
| **2. Hoạt động hình thành kiến thức mới(10p)**  **\* Thực hiện nghi lễ chào cờ**  - Người điều hành chính: Tổng phụ trách  - Người phối hợp: Tập thể giáo viên nhà trường.  - GV cho HS ổn định tổ chức, nhắc nhở HS chỉnh đốn hàng ngũ, trang phục để thực hiện nghi lễ chào cờ.  - Phối hợp tổ chức Lễ chào cờ. | - HS chỉnh đốn hàng ngũ để chào cờ  - Chào cờ, hát Quốc ca, Đội ca.. |  |
| **3. Hoạt động luyện tập, thực hành(15p)**  **Trò chơi : “Rung chuông vàng” chủ đề *Em biết gì về in-tơ-nét?***  - Đại diện nhà trường/GV Tổng phụ trách Đội tổ chức cho HS tham gia trò chơi “Rung chuông vàng” về chủ đề *Em biết gì về không gian mạng ?* theo các nội dung sau:  - GV chọn HS chơi và phân công vị trí ngồi  - GV phổ biến luật chơi:  + HS nghe câu hỏi và sẽ có 15 giây để viết đáp án ra bảng con.  + Nếu HS trả lời đúng thì sẽ tiếp tục cuộc chơi. HS trả lời sai sẽ dừng cuộc chơi và ra cổ vũ cho các bạn chơi tiếp .  + HS nào ở lại đến cuối cùng sẽ là người chiến thắng.  - GV tổ chức cho HS chơi | - HS gặp mặt thầy cô giáo và bạn bè.  - 1 số HS trả lời theo suy nghĩ của mình.  - HS tham gia trò chơi sẽ ngồi vào một sân chơi đã được chia ô, đánh số thứ tự và được phát các phiếu đáp án A,B,C,D.  - HS lắng nghe   * HS tham gia chơi |  |
| **4. Hoạt động vận dụng và trải nghiệm(5p)**  - Sau khi kết thúc trò chơi , GV mời một số HS chia sẻ theo gợi ý:  + Cảm xúc của em sau khi tham gia trò chơi  + Kinh nghiệm của em về việc sử dụng mạng trong học tập và trong cuộc sống hằng ngày   * GV khen ngợi HS đã tích cực tham gia trò chơi và thể hiện được hiểu biết của bản thân về không gian mạng | - Một số HS chia sẻ cảm nghĩ trước toàn trường.  - HS liên hệ bản thân.  - HS lắng nghe, tiếp thu. |  |

**IV. ĐIỀU CHỈNH SAU TIẾT DẠY**

………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………