**TUẦN 31: (Thực hiện từ ngày 14/04/2025 đến ngày 18/04/2025)**

**CHỦ ĐỀ 2: THỦ CÔNG KĨ THUẬT**

**BÀI 12: LÀM LỒNG ĐÈN (T1)**

**I. Yêu cầu cần đạt:**

Bài học này nhằm hình thành và phát triển ở HS năng lực và phẩm chất với những biểu hiện cụ thể như sau:

**1. Năng lực**

a. Năng lực công nghệ

- Năng lực nhận thức công nghệ: Nhận biết được các bộ phận của đèn lồng

- Năng lực sử dụng công nghệ

+ Lựa chọn được dụng cụ, vật liệu đúng yêu cầu để làm đèn lồng.

- Năng lực đánh giá công nghệ:

b. Năng lực chung

- Năng lực tự chủ và tự học:

- Năng lực giải quyết vấn đề và sáng tạo: Hình thành được ý tưởng trang trí đèn lồng theo ý muốn.

**2. Phẩm chất**

- Chăm chỉ: Có ý thức thực hành nghiêm túc, luôn cố gắng đạt kết quả tốt.

- Trách nhiệm: Có ý thức giữ gìn dụng cụ, tiết kiệm vật liệu, nhắc nhở mọi người chấp hành đúng quy định về gọn gàng, ngăn nắp sau giờ học.

**II. Đồ dùng dạy học**

- Giấy thủ công, giấy bìa màu, keo sữa, hồ dán, ống hút giấy, thước kẻ, bút chì, kéo, bút màu.

- Một số hình ảnh đèn lồng

- Máy tính, máy chiếu

**III. Các hoạt động dạy học chủ yếu**

|  |  |
| --- | --- |
| **Hoạt động của GV** | **Hoạt động của HS** |
| **1. Hoạt động khởi động (7’)**  a. Mục tiêu: Tạo hứng thú và nhu cầu tìm hiểu cách làm một cái đèn lồng  b. Tổ chức thực hiện | |
| - Tổ chức cuộc thi: “Quay về tuổi thơ”  Mỗi thành viên trong nhóm, nhớ lại những mùa trung thu của những năm trước, được bố mẹ mua cho đồ chơi gì?  Trong những đồ chơi đã kể, cả nhóm thống nhất chọn một món đồ chơi mà cả nhóm cùng chọn.  - Chia học sinh theo nhóm 4 thảo luận  - Chiếu một loại đồ chơi: Đèn lồng, đối chieeusvowiskeets quả các nhóm đã chọn.  - Nhận xét, tuyên dương. | - lắng nghe  Thảo luận nhóm 4  Đại diện nhóm nêu đáp án  Các nhóm khác nhận xét |
| **2. Hoạt động khám phá (7’)**  **A. Sản phẩm mẫu**  **Xác định các bộ phận chính và yêu cầu sản phẩm của đèn lồng**  a. Mục tiêu: Nhận biết được các bộ phận chính và yêu cầu sản phẩm của đèn lồng  b. Tổ chức thực hiện | |
| - Học sinh vẫn hoạt động theo nhóm 4  - Yêu cầu quan sát sản phẩm, đọc nội dung mục A. Sản phẩm mẫu trang 63 SGK và thảo luận theo 2 câu hỏi:  CH1: Nêu tên đầy đủ các bộ phận của đèn lồng?  CH2: Yêu cầu sản phẩm đèn lồng  - Nhận xét, tuyên dương  - Chốt phương án chung  Đèn lồng gồm: Thân, tay cầm, và đuôi  Yêu cầu sản phẩm: Chắc chắn, cân đối, đầy đủ các bộ phận, trang trí đẹp  - YC HS đọc | - Ngồi theo nhóm  - Thảo luận  - đại diện các nhóm báo cáo kết quả thảo luận của nhóm mình, các nhóm khác nghe và nhận xét, bổ sung  1- 3 HS |
| **3. Hoạt động thực hành (16’)**  **B. Chuẩn bị vật liệu, dụng cụ**  **Chuẩn bị dụng cụ, vật liệu cần thiết để làm đèn lồng**  a. Mục tiêu: Lựa chọn được dụng cụ và vật liệu đúng yêu cầu  b. Tổ chức thực hiện | |
| - HS hoạt động theo nhóm đã chia ở hoạt động trên  - YC: đọc và quan sát các vật liệu dụng cụ phần B trang 63. Hãy:  CH1: viết tên các vật liệu dụng cụ cần thiết.  CH2: mỗi vật liệu, dụng cụ đó dùng làm gì, bộ phận nào của đèn lồng  - Nhận xét tuyên dương  - Chốt nội dung:  1. Giấy màu, giấy bìa màu: làm thân, làm tay cầm  2. Keo sữa: dán cố định các chi tiết  3. hồ dán: dán giấy  4. Thước kẻ, bút chì: vẽ đoạn thẳng  5. kéo: cắt.  6. Len (chỉ): làm đuôi  7. bút màu: trang trí.  - đọc lại | - thảo luận  - đại diện nhóm báo cáo, nhóm khác nhận xét, bổ sung  1- 3 Hs |
| **4. Hoạt động vận dụng: (5’)**  **a. Mục tiêu:** Ghi nhớ lại các bộ phận của đèn lồng, các dụng cụ, vật liệu để làm đèn lồng. | |
| Chơi trò chơi: Chọn mảnh ghép phù hợp  Cách chơi: Bảng A là những mảnh ghép có các bộ phận của đèn lồng và các vật liệu dụng cụ để làm đèn lồng đánh số từ 1, 2, và được che đi ….. Bảng B là các mảnh ghép có tên các bộ phận và vật liệu, dụng cụ làm đèn lồng đánh chữ a, b, c …..  HS chọn số mình thích, hình sẽ lật lên, HS chọn một đáp án phù hợp ở bảng B  Trả lời đúng sẽ được thưởng (phần thưởng tùy GV)  Hình thức: cá nhân  Nhận xét tiết học, tuyên dương học sinh  Dặn HS về nhà chuẩn bị đủ các dụng cụ, vật liệu để tiết học sau thực hiện làm một cái đèn lồng |  |

**IV. Điều chỉnh sau bài dạy**

……………………………………………………….………………………………

………………………………………………………………………………………

……………………………………………………………………………………..

**CHỦ ĐỀ F: GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ VỚI SỰ TRỢ GIÚP CỦA MÁY TÍNH**

**LÀM QUEN VỚI LẬP TRÌNH TRỰC QUAN**

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

I. YÊU CẦU CẦN ĐẠT

1. Kiến thức

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

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

2. Năng lực

**- Năng lực chung:**

+ Năng lực tự chủ, tự học: Học sinh có khả năng đọc sách giáo khoa để nhận biết được các lệnh trong nhóm lệnh chuyển động.

- Năng lực giao tiếp, hợp tác: Trao đổi, thảo luận nhóm để sử dụng được các lệnh trong nhóm chuyến động

- Năng lực giải quyết vấn đề và sáng tạo: Sử dụng các kiến thức đã học vận dụng vào trả lời các câu hỏi GV đưa ra.

**- Năng lực đặc thù:**

+ Tạo được chương trình có nhóm lệnh chuyển động

**3. Phẩm chất**

- Học sinh tích cực, chăm chỉ trong việc hoàn thành các hoạt động học tập.

**II. ĐỒ DÙNG VÀ THIẾT BỊ DẠY HỌC**

**1. Giáo viên**

- Máy tính, máy chiếu, sách giáo khoa, bài giảng điện tử, phần mềm...

**2. Học sinh**

- SGK, SBT, đồ dùng học tập.

**III. CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC**

|  |  |
| --- | --- |
| **HOẠT ĐỘNG CỦA GIÁO VIÊN** | **HOẠT ĐỘNG CỦA HỌC SINH** |
| **A. HOẠT ĐỘNG KHỞI ĐỘNG**  **a) Mục tiêu**  - Tạo tâm thế gây hứng thú cho HS khi bước vào bài mới  **b) Cách thực hiện** | |
| *?Trong môi trường lập trình Scatch, vùng nào để thêm nhân vật.*  - Gọi Hs nhận xét.  - GV nhận xét. Tuyên dương.  *?Trong môi trường lập trình Scatch, để xóa nhân vật em làm ntn.*  - GV nhận xét đánh giá.  - GV yêu cầu học sinh thực hiện thêm, xóa, đổi tên nhân vật.  - GV: Hãy mô tả 1 số chuyển động của các nhân vật trong 1 số trò chơi, hoạt hình mà em biết.  Hôm nay, chúng ta sẽ học bài mới “Tạo chương trình có nhân vật chuyển động”. | **-** Học sinh trả lời.  - 1 HS lên máy GV thực hành  - Lớp quan sát, nhận xét, đánh giá  - HS lắng nghe  **-** Học sinh trả lời.  - 1 HS lên máy GV thực hành  - Lớp quan sát, nhận xét, đánh giá  - HS lắng nghe  - Hs thực hiện các nội dung GV đưa ra  - Học sinh nghe, suy nghĩ TLCH  - Lắng nghe. Ghi vở. |
| **B. HOẠT ĐỘNG KHÁM PHÁ**  **a. Mục tiêu**  - Nhận biết được trong nhóm lệnh chuyển động lệnh nào là di chuyển, lệnh nào là xoay.  **b. Cách thức thực hiện** | |
| **HĐ1: Nhóm lệnh chuyển động**  - GV cho học sinh quan sát các lệnh và cho biết lệnh nào làm nhân vật thay đổi vị trí, lệnh nào làm nhân vật xoay? | - HS quan sát lệnh, TLCH  - HS ghi nhớ các lệnh chuyển động. |
| - GV giới thiệu lần lượt các lệnh chuyển động. | - HS lắng nghe, ghi nhớ  - HS hiểu ý nghĩa các lệnh  - HS thử chọn các lệnh trong máy các nhân của mình. |
| ?Em có thể sử dụng các lệnh trong nhóm chuyển động để điều khiển các nhân vật chuyển động, xoay theo mấy kiểu.  - GV nhận xét, chốt: các lệnh trong nhóm chuyển động để điều khiển các nhân vật chuyển động, xoay theo nhiều kiểu khác nhau. | - HS TLCH  - HS khác nhận xét, đánh giá.  - HS lắng nghe, ghi nhớ cách sử dụng các lệnh. |
| **HĐ2: Tạo chương trình khám phá đại dương**  - GV cho học sinh quan sát Hình 1.Vùng sân khấu chương trình Khám phá đại dương | - HS quan sát sân khấu |
| ?Trong sân khấu chương trình Khám phá đại dương có những nhân vật nào.  - GV nhận xét, đánh giá, chốt các nhân vật | - HS TLCH  - HS nhận xét, đánh giá  - HS nghe ghi nhớ nhân vật |
| - GV cho học sinh tìm hiểu yêu cầu chương trình khám phá đại dương. | - HS tìm hiểu yêu cầu  - HS tìm hiểu yêu cầu  - HS ghi nhớ yêu cầu chương trình. |
| ?Hãy nêu kịch bản của nhân vật cá.  - GV nhận xét, nêu HĐ của nhân vật cá. | - HS tìm hiểu kịch bản của nhân vật cá.  - HS TLCH  - HS ghi nhớ HĐ của nhân vật cá. |
| - GV HDHS lập trình nhân vật cá    GV HD ý tưởng lập trình cho học sinh | - HS ghi nhớ HD của GV  - HS quan sát, suy nghĩ cách lập trình cho nhân vật cá. |
| ?Để tạo chương trình khám phá đại dương em làm theo các bước ntn. | - HSTLCH  - HS nhận xét, đánh giá |
| **C. HOẠT ĐỘNG LUYỆN TẬP**  **a. Mục tiêu**  - HS ôn tập lại kiến thức trong bài học qua các câu hỏi.  **b. Cách thức thực hiện** |  |
| - GVHDHS thực hiện lập chương trình trên  - GV quan sát, giúp đỡ HS.    - GV nhận xét, đánh giá, chốt. | - HS quan sát, thực hành theo HD của GV  - HS TLCH  - HS khác nhận xét, đánh giá |
| **D. HOẠT ĐỘNG VẬN DỤNG**  **a. Mục tiêu**  - HS ôn tập lại kiến thức trong bài học.  **b. Cách thức thực hiện** | |
| - Hãy tạo chương trình có 1 nhân vật Quả bóng, mỗi khi nháy chuột vào quả bóng, nó sẽ di chuyển từ từ tới vị trí ngẫu nhiên trong 2 giây.  - GV quan sát, nhận xét, giúp đỡ kịp thời HS. | - HS thực hành theo yêu cầu của GV.  - HS trao đổi với máy bên cạnh |

**IV. Điều chỉnh sau bài dạy**

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

**Chủ đề 2: THỦ CÔNG KĨ THUẬT**

***BÀI 10: MÔ HÌNH ĐIỆN MẶT TRỜI (tiết 3)***

**I. YÊU CẦU CẦN ĐẠT**

- Mô tả được cách tạo ra từ ánh sáng mặt trời. Nhận biết và mô tả được các bộ phận chính của mô hình điện dùng năng lượng mặt trời.

- Lắp ráp được mô hình điện mặt trời. Kiểm tra được hoạt động của mô hình với những độ sáng mặt trời khác nhau.

- Có ý thức giữ gìn dụng cụ làm thủ công và ý thức tiết kiệm vật liệu làm mô hình điện mặt trời.

**II. ĐỒ DÙNG DẠY HỌC**

**1. Giáo viên:**

- Bộ mô hình kĩ thuật, dụng cụ, vật liệu cần dùng để lắp ghép mô hình điện mặt trời.

- Máy tính, máy chiếu

**2. Học sinh**

- Bộ lắp ghép mô hình kĩ thuật.

**III. CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC**

**1. Hoạt động 1: Khởi động (5’)**

|  |  |
| --- | --- |
| **Hoạt động của giáo viên** | **Hoạt động của học sinh** |
| - Kiểm tra ĐDHT  - GV trình chiếu video về năng lượng mặt trời (pin mặt trời, cách phát điện bằng năng lượng mặt trời hoặc nguyên lí hoạt động của hệ thống điện mặt trời hoà lưới,…).  - GV mời HS đọc phần ghi chép của mình.  - GV nhận xét, trả lời câu hỏi (nếu có) và liên hệ vào bài học. | - HS chuẩn bị bộ lắp ghép mô hình kĩ thuật.  - HS quan sát  - HS trả lời  - HS lắng nghe |

**2. Hoạt động 2: Khám phá (7’)**

|  |  |
| --- | --- |
| **Hoạt động của giáo viên** | **Hoạt động của học sinh** |
| **2.1. Tìm hiểu sản phẩm mẫu**  - GV Y/c HS quan sát mô hình trong SGK- tr 61 và trả lời:  + Nêu tên các bộ phận chính của mô hình điện dùng năng lượng mặt trời?  + Em hãy nêu yêu cầu sản phẩm của mô hình điện dùng năng lượng mặt trời ?  - GV nhận xét chung, tuyên dương.  - GV yêu cầu HS đọc yêu cầu sản phẩm SGK  - GV chốt yêu cầu sản phẩm mô hình năng lượng mặt trời.  **2.2. Chuẩn bị chi tiết và dụng cụ**  *-* GV yêu cầu HS tìm hiểu nội dung SGK.  + Em hãy nêu các chi tiết, dụng cụ cần để lắp ghép mô hình năng lượng mặt trời?  - GV nhận xét, kết luận. | - HS lắng nghe.  - HS trả lời: Giá đỡ, tấm pin, đèn let  + Các bộ phận được lắp ráp đầy đủ, đúng vị trí…  - HS lắng nghe.  - HS đọc  - HS lắng nghe.  - Tìm hiểu  +Trả lời  - Lắng nghe |

**3. Hoạt động 3: Luyện tập (20 phút)**

|  |  |
| --- | --- |
| **Hoạt động của giáo viên** | **Hoạt động của học sinh** |
| - GV chia nhóm cho HS chuẩn bị các chi tiết và dụng cụ lắp ghép.  + Em hãy cùng bạn chọn đủ các chi tiết, dụng cụ để lắp ghép mô hình năng lượng mặt trời dựa vào bảng trong SGK.  - GV quan sát, bao quát lớp. Hỗ trợ HS.  - GV yêu cầu các nhóm báo cáo.  + Có bao nhiêu chi tiết và dụng cụ lắp ghép?  + Nhóm e chọn được những chi tiết và dụng cụ lắp ghép nào, kể tên?  + Em có nhận xét, bổ sung nội dung gì cho nhóm bạn?  - GV kết luận, khen động viên HS. | - HS thảo luận nhóm 2  - Các nhóm thực hành chọn các chi tiết.  - Nhóm báo cáo.  - HSTL  - HSTL  - HS nhận xét, bổ sung.  - HS lắng nghe. |

**4. Hoạt động 4: Vận dụng (3 phút)**

|  |  |
| --- | --- |
| **Hoạt động của giáo viên** | **Hoạt động của học sinh** |
| + Năng lượng mặt trời được đặt ở đâu, tác dụng của năng lượng mặt trời đối với gia đình em như thế nào?...  - Nhận xét sau tiết dạy, dặn dò chuẩn bị các chi tiết và dụng cụ lắp ghép mô hình cái đu đã lựa chọn được ở tiết này cho tiết học sau | - HS TL theo ý kiến riêng.  - HS lắng nghe và ghi nhớ. |

**IV. ĐIỀU CHỈNH SAU TIẾT DẠY**

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

**BÀI 12: CẤU TRÚC RẼ NHÁNH**

**I. Yêu cầu cần đạt:**

**1. Về năng lực:**

**Năng lực chung:**

+ Năng lực tự chủ và tự học: Hiểu được cấu trúc rẽ nhánh.

+ Năng lực giao tiếp và hợp tác: Biết hợp tác với các bạn để tạo chương trình sử dụng cấu trúc rẽ nhánh.

+ Năng lực giải quyết vấn đề và sáng tạo: Biết áp dụng cấu trúc rẽ nhánh vào học tập thực tế.

**Năng lực tin học:**

+ Năng lực NLe: Sử dụng phần mềm tạo được chương trình đơn giản sử dụng cấu trúc rẽ nhánh.

**2. Về phẩm chất:**

+ Chăm chỉ: Hăng hái, tích cực thảo luận nhóm để sử dụng cấu trúc rẽ nhánh.

+ Trách nhiệm: Hoàn thành đầy đủ nhiệm vụ, hướng dẫn bạn cùng nhóm thực hiện các yêu cầu của bài học.

**II. Đồ dùng học tập:**

GV: SGK, SBT.

HS: SGK, SBT.

**III. Các hoạt động dạy và học:**

|  |  |
| --- | --- |
| **Hoạt động của giáo viên** | **Hoạt động của học sinh** |
| **1. Hoạt động khởi động (3’)**  a. Mục tiêu: Tạo tâm thế vào bài học mới cho HS, gợi mở về bài học  b. Tổ chức hoạt động: | |
| - GV nêu yêu cầu của phần khởi động và gọi 1 HS lên thực hiện nhiệm vụ.  - GV gọi đại diện HS trả lời câu hỏi  - GV chốt kiến thức:  - GV gợi mở vào bài học | - HS lắng nghe để thực hiện nhiệm vụ  - Trả lời câu hỏi  - Nghe  - Nghe |
| **2. Hoạt động 2: Hình thành kiến thức mới**  **Hoạt động 2.1. Cấu trúc rẽ nhánh. (10’)**  a. Mục tiêu: Sử dụng được cấu trúc rẽ nhánh trong môi trường lập trình Scratch.  b. Nội dung và sản phẩm:  - Kiến thức: Cấu trúc rẽ nhánh.  - Yêu cầu: Thực hiện yêu cầu trong hoạt động 1 trong SGK trang 79.  - Sản phẩm: Hoàn thành hoạt động 1.  c. Tổ chức hoạt động: | |
| - Yêu cầu HS đọc yêu cầu của hoạt động 1 trang 79 SGK.  - GV nêu một số câu hỏi định hướng trong lúc thực hiện nhiệm vụ:  + Bài cho biết gì?  + Bài yêu cầu gì?  - Gọi 1 HS trả lời câu hỏi gợi ý.  - Nhận xét câu trả lời.  - Hướng dẫn HS trả lời.  - Gọi HS trả lời  - Gọi HS khác nhận xét  - GV chốt đáp án:  - GV chốt kiến thức.  - Yêu cầu đọc kết luận trang 80 SGK. | - Đọc yêu cầu của hoạt động.  - Nghe  - 1 HS trả lời:  + Bài cho biết: Hình 1 thể hiện kịch bản Mèo kiểm tra em làm toán.  + Bài yêu cầu: Hãy quan sát sơ đồ và trả lời các câu hỏi.  - Nghe  - Trả lời  - Trả lời  - Nhận xét  - Nghe  - Nghe  - Đọc kết luận. |
| **2.2. Phép kết hợp (10’)**  a. Mục tiêu: Giúp HS nhận biết và sử dụng lệnh rẽ nhánh khuyết và lệnh rẽ nhánh đủ.  b. Nội dung và sản phẩm:  - Kiến thức: Lệnh rẽ nhánh khuyết và lệnh rẽ nhánh đủ.  - Yêu cầu: Thực hiện hoạt động 2 trang 80.  - Sản phẩm: Hoàn thành hoạt động 2.  c. Tổ chức hoạt động: | |
| - GV yêu cầu đọc nội dung hoạt động 2 trong SGK trang 80.  - Chia nhóm 2HS một máy thực hiện hoạt động  - Quan sát HS thực hiện, giúp đỡ HS còn gặp khó khăn.  - Gọi 1,2 nhóm HS báo cáo kq.  - Gọi 1 HS của nhóm khác nhận xét  - GV nhận xét  - GV chốt kiến thức | - Đọc yêu cầu.  - Chia nhóm thực hiện.  - Hỏi lại GV nếu cần  - Thực hiện yêu cầu  - Nhận xét  - Nghe  - Nghe  - Đọc. |
| **3. Hoạt động luyện tập (5’)**  a. Mục tiêu: Giúp HS củng cố được kiến thức  b. Nội dung và sản phẩm:  - Yêu cầu: Thực hiện phần luyện tập trang 81 SGK  - Sản phẩm: Trả lời được yêu cầu của bài luyện tập  c. Tổ chức hoạt động: | |
| - GV nêu yêu cầu của hoạt động luyện tập và làm việc chung với cả lớp.  - Gọi 1HS lên tra lời câu hỏi  - GV quan sát nghe và nhận xét  - GV hướng dẫn các thao tác mà HS còn gặp khó khăn chưa thực hiện được. | - HS làm việc cá nhân, lắng nghe và quan sát GV hướng dẫn để hiểu nhiệm vụ.  - HS trả lời  - Nghe nhận xét  - Quan sát và hỏi lại GV |
| **4. Hoạt động vận dụng (7’)**  a. Mục tiêu: HS biết vận dụng tạo chương trình sử dụng các phép so sánh giá trị hai biểu thức..  b. Nội dung và sản phẩm:  - Yêu cầu: Thực hiện bài vận dụng trong SGK trang 81.  - Sản phẩm: Trả lời được yêu cầu của bài vận dụng.  c. Tổ chức hoạt động: | |
| - GV nêu yêu cầu của bài vận dụng  - GV tổ chức cho HS thực hiện bài vận dụng  Có thể hướng dẫn về nhà làm  - Yêu cầu đọc ghi nhớ trong SGK trang 81 | - Nghe  - Chia nhóm thực hiện yêu cầu  - Nghe  - Đọc ghi nhớ SGK. |

**IV. Điều chỉnh say bài dạy**

……………………………………………………………………………………

……………………………………………………………………………………