**TUẦN 28: (Thực hiện từ ngày 24/03/2025 đến ngày 28/03/2025)**

**CHỦ ĐỀ 2: THỦ CÔNG KĨ THUẬT**

**BÀI 12: LÀM CHONG CHÓNG (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 chong chóng

- Năng lực sử dụng công nghệ

+ Lựa chọn được dụng cụ, vật liệu đúng yêu cầu để làm chong chóng.

- 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 chong chóng 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, băng dính, hồ dán, ống hút giấy, que tre, compa, thước kẻ, bút chì, kéo, bút màu.

- Một số hình ảnh chong chóng

- 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 chong chóng  b. Tổ chức thực hiện | |
| - Chiếu câu đố “Bốn cánh nở đẹp  Chẳng khác đóa hoa  Gió mát thổi xa  Xoay tròn hết cánh” \_ là cái gì?  - Chia học sinh theo nhóm đôi thảo luận  - Chiếu đáp án: chong chóng (cả hình)  - Nhận xét, tuyên dương. | - Quan sát.  Thảo luận nhóm 2  Đại diện nhóm nêu đáp án  Các nhóm khác nhận xét |
| **2. Hoạt động khám phá (10’)**  **A. Sản phẩm mẫu**  **Xác định các bộ phận chính và yêu cầu sản phẩm cái chong chóng**  a. Mục tiêu: Nhận biết được các bộ phận chính và yêu cầu sản phẩm của cái chong chóng  b. Tổ chức thực hiện | |
| - Chia học sinh theo nhóm 4  - Yêu cầu quan sát sản phẩm, đọc nội dung mục A. Sản phẩm mẫu trang 58 SGK và thảo luận theo 2 câu hỏi:  CH1: Nêu tên đầy đủ các bộ phận của chong chóng?  CH2: Yêu cầu sản phẩm chong chóng  - Nhận xét, tuyên dương  - Chốt phương án chung  Chong chóng gồm: Cánh, thân và trục  Yêu cầu sản phẩm: Chắc chắn, cân đối, cánh quay đều, 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 (10)**  **B. Chuẩn bị vật liệu, dụng cụ**  **Chuẩn bị dụng cụ, vật liệu cần thiết để làm chong chóng**  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 58. 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 chong chóng  - Nhận xét tuyên dương  - Chốt nội dung:  1. Giấy màu: làm cánh  2. Băng dính: dán cố định các chi tiết  3. hồ dán: dán giấy  4. que tre: làm chốt  5. Compa: Khoan lỗ  6. Thước kẻ, bút chì: vẽ đoạn thẳng  7. kéo: cắt.  8. 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 (8’)**  **a. Mục tiêu:** Ghi nhớ lại các bộ phận của chong chóng, các dụng cụ, vật liệu để làm chong chóng  **b. Tổ chức thực hiện:** | |
| Chới trò chơi: chọn bông hoa em thích: có 5 bông hoa  Cách chơi: mỗi 1 bông hoa là 1 câu hỏi, Hs chọn bông hoa mình thích, tương ứng câu hỏi nào, Hs sẽ trả lời câu hỏi đó. Trả lời đúng sẽ được thưởng (phần thưởng tùy GV)  Hình thức: cá nhân  Bông hoa 1: Chong chóng có mấy bộ phận, kể tên  Bông hoa 2: Phần thưởng  Bông hoa 3: Nêu những yêu cầu cần thiết khi làm chong chóng  Bông hoa 4: Nêu các vật liệu cần thiết để làm chong chóng  Bông hoa 5: Nêu các dụng cụ cần có khi làm chong chóng  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 chong chóng |  |

**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**

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

**LÀM QUEN VỚI LẬP TRÌNH TRỰC QUAN**

**Bài 2: TẠO CHƯƠNG TRÌNH SCRATCH ĐẦU TIÊN**

**I. YÊU CẦU CẦN ĐẠT**

- Sử dụng được một số lệnh ở nhóm sự kiện để bắt đầu khởi chạy chương trình: nháy chuột vào , gõ bàn phím, nháy chuột váo nhân vật trên vùng Sân khấu.

- Tạo được chương trình Scratch đơn giản.

**1. Năng lực:  
*a. Năng lực chung*:**

- Năng lực tự chủ, tự học: có biểu hiện chú ý học tập, tự giác tìm hiểu bài để hoàn thành tốt nội dung tiết học.

- Năng lực giao tiếp và hợp tác: có biểu hiện tích cực, sôi nổi và nhiệt tình trong hoạt động của lớp. Có khả năng trình bày, thuyết trình… trong các hoạt động học tập.

- Năng lực giải quyết vấn đề và sáng tạo: có biểu hiện tích cực, sáng tạo trong các hoạt động học tập, trò chơi, vận dụng.

***b. Năng lực riêng:***

- Nhận thức khoa học: Nhận biết được chương trình Scratch đơn giản trong máy tính.

**2. Phẩm chất:**

- Trách nhiệm: HS nỗ lực học tập, tích cực hoạt động nhóm.

- Chăm chỉ: Ham học hỏi, thích khám phá phần mềm để tạo ra những trò chơi thú vị.

**II. ĐỒ DÙNG DẠY HỌC**

1. **Giáo viên**: Phần mềm Scratch, máy tính kết nối tivi.
2. **Học sinh**: SGK, máy tính có cài phần mềm Scratch.

**III. CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC**

|  |  |
| --- | --- |
| **HOẠT ĐỘNG CỦA GIÁO VIÊN** | **HOẠT ĐỘNG CỦA HS** |
| **1. KHỞI ĐỘNG (3 phút)**  *a, Mục tiêu:* Ôn lại các vùng, khái niệm lệnh và nhóm lệnh, làm với các lệnh có hình dạng khác nhau.  *b, Cách thực hiện:* | |
| GV: chiếu cho HS quan sát Hình 1 SGK trang 59.  Hỏi:  - Vùng lập trình có mấy lệnh? Màu sắc, hình dạng các lệnh đó khác nhau như thế nào?  - Khi nháy chuột vào biểu tượng nút cờ xanh thì nhân vật Mèo hoạt động như thế nào ở vùng Sân khấu?  GV: Nhận xét, tuyên dương. | - Quan sát  - Trả lời  - Trả lời |
| **2. HÌNH THÀNH KIẾN THỨC**  **2.1. Một số lệnh cơ bản trong nhóm lệnh Sự kiện (7 phút)**  *a, Mục tiêu:* HS chạy chương trình qua 3 sự kiện cơ bản.  *b, Cách thực hiện:* | |
| HĐ1:  GV: Hướng dẫn HS tạo ba lệnh trên vùng lập trình như sau:    Hỏi:  - Nhấn chuột lên nút cờ xanh và quan sát nhân vật Mèo trên Sân khấu hoạt động như thế nào?  - Theo em, có thể ghép thêm lệnh nào đó trước lệnh  được không?  GV: Nhận xét, tuyên dương. | - Khởi động phần mềm Scratch và tạo các lệnh.  - Trả lời  - HS ghép thử một lệnh, quan sát và trả lời |
| HĐ2: Hướng dẫn HS hoạt động theo nhóm máy (nhóm 2).  GV: Thay lệnh trong HĐ1 bằng các lệnh giới thiệu trong HĐ2 SGK trg 60 và chạy thử để HS quan sát.  Yêu cầu: Lập trình, chạy thử trên máy của nhóm mình và nhập vào bảng mô tả ý nghĩa.  GV: Nhận xét, tuyên dương. | - Quan sát  - Thực hành nhóm (mỗi nhóm 1 lệnh): nhập mô tả |
| **2.2. Tạo chương trình giới thiệu về bản thân (10 phút)**  *a, Mục tiêu:* HS tạo được chương trình đơn giản.  *b, Cách thực hiện:* | |
| GV: Hướng dẫn HS tìm hiểu và thực hành các bước tạo một chương trình gồm:  - Bước 1: Tìm hiểu yêu cầu (Hình 2)  - Bước 2: Tìm hiểu kịch bản (Hình 3)  - Bước 3: Lập trình cho nhân vật Méo theo hướng dẫn ở Hình 4.  GV: chuẩn sẵn chương trình và chạy thử cho HS quan sát, giới thiệu, giải thích rõ kịch bản theo yêu cầu.  \* GV lưu ý cho HS: kịch bản giúp em lập trình nhanh hơn vì đã chọn và sắp xếp theo thứ tự lệnh.  Yêu cầu HS: tự lập trình theo kịch bản của HĐ3.  GV: Nhận xét, tuyên dương.  Kết luận: Chương trình Scratch gồm các lệnh được lựa chọn và ghép lại với nhau theo thứ tự phù hợp ở vùng lập trình. Việc xây dựng kịch bản giúp em chọn và sắp xếp thứ tự lệnh để đáp ứng đúng yêu cầu của chương trình. | - Tìm hiểu hình 2, 3 và 4 SGK trg.60, 61  - Quan sát  - Thực hành  - Ghi nhớ. |
|  |  |
| **3. LUYỆN TẬP (5 phút)**  *a, Mục tiêu:* Ôn tập lại kiến thức trong bài học qua các câu hỏi.  *b, Cách thực hiện:* | |
| GV: Hướng dẫn HS thực hành bài 1 và bài 2 SGK trg.61  GV: Cho một số nhóm máy báo cáo, nhận xét kết quả.  GV: Nhận xét, tuyên dương. | - Thực hành theo nhóm máy  - Các nhóm báo cáo và nhận xét |
| **4. VẬN DỤNG (10 phút)**  *a, Mục tiêu:*  Kết hợp nhóm sự kiện và các lệnh cơ bản để tạo được chương trình Scratch đơn giản đầu tiên.  *b, Cách thực hiện:* | |
| GV: Cho HS thảo luận theo nhóm máy | - Thảo luận |
| Hướng dẫn gợi ý:  - Xác định yêu cầu của đề bài  - Phân tích kịch bản  - Lập trình chọn các lệnh |  |
| GV: Cho HS thực hành trên máy  GV: Gọi 1 đến 2 nhóm báo cáo kết quả và nhận xét nhau.  GV: Nhận xét, tuyên dương và hệ thống lại kiến thức bài học, hướng dẫn HS nhiệm vụ kế tiếp. | - Thực hành  - Các nhóm báo cáo, nhận xét |

**IV. Điều chỉnh sau bài dạy**

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

**Chủ đề 2: THỦ CÔNG KĨ THUẬT**

**BÀI 9: MÔ HÌNH MÁY PHÁT ĐIỆN GIÓ (Tiết 5)**

**I. YÊU CẦU CẦN ĐẠT**

- Mô tả được cách tạo ra điện từ gió.

- Nhận biết và mô tả được các bộ phận chính của mô hình máy phát điện. Lắp ráp được mô hình máy phát điện gió. Kiểm tra được hoạt động của mô hình với các tốc độ gió khác nhau.

- Có ý thức giữ gìn bảo vệ sản phẩm của mình của bạn.

**II. ĐỒ DÙNG DẠY HỌC**

**1. Giáo viên:** Bộ lắp ráp mô hình. Máy tính, máy chiếu. Phiếu bài tập.

**2. Học sinh** Bộ lắp ráp mô hình. SGK.

**III. HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC**

**1. Hoạt động 1: Mở đầu**

|  |  |
| --- | --- |
| **Hoạt động của giáo viên** | **Hoạt động của học sinh** |
| - GV cho cả lớp đứng dậy và tổ chức trò chơi *“Thuyền tránh gió”*: Các HS ngồi cùng bàn sẽ đứng gần, khoác tay lên vai nhau. GV ra hiệu lệnh: Gió thổi hướng Đông/Tây/ Nam/Bắc. Tuỳ vào hiệu lệnh của GV, HS sẽ ngả người như thuyền tránh gió (gió Đông thì ngả bên trái, gió Tây thì ngả bên phải, gió Nam ngả phía trước, gió Bắc ngả phía sau). GV tăng dần mức độ khó của trò chơi để thu hút HS.  Kết thúc trò chơi, GV dẫn dắt vào bài học. | - HS lắng nghe GV phổ biến luật chơi và tham gia trò chơi.  - HS theo dõi. |

**2. Hoạt động 2: Luyện tập**

|  |  |
| --- | --- |
| **Hoạt động của giáo viên** | **Hoạt động của học sinh** |
| - GV cho HS hoàn thiện và kiểm tra các mối ghép, sự chắc chắn của mô hình máy phát điện gió đã lắp từ tuần trước. GV sẽ đi quanh lớp để quan sát và hỗ trợ các em.  - GV chọn một vài bài trưng bày trước lớp và đặt câu hỏi gợi ý và mời 2-3 học sinh lên kiểm tra hoạt động của mô hình theo câu hỏi gợi ý sau:  ? Em hãy giới thiệu qua về mô hình của em.  ? Mô hình bạn lắp có đúng và đủ các bộ phận của máy phát điện gió chưa.  ? Mỗi ghép đã chắc chẵn không.  ? Dây điện có gọn gàng không.  ? Em kiểm tra đèn LED có phát sáng khi có cánh quạt quay không.  ? Độ sáng của đèn LED có thay đổi không khi tốc độ gió thay đổi.  ? Em thích mô hình nào nhất vì sao.  GV nhận xét tuyên dương cả lớp. | - HS hoàn thành và kiểm tra mô hình của mình.  - HS trưng bày mô hình trước lớp.  - HS giới thiệu qua về mô hình của mình.  - HS nhận xét mô hình của bạn.  - HS lắng nghe. |

**3. Hoạt động 3: Vận dụng**

|  |  |
| --- | --- |
| **Hoạt động của giáo viên** | **Hoạt động của học sinh** |
| - GV yêu cầu HS sử dụng các chi tiết trong bộ lắp ghép mô hình kĩ thuật để cải tiến mô hình máy phát điện gió đã lắp theo ý tưởng sáng tạo của em, đồng thời sử dụng bìa/giấy,… để thực hiện mô hình mini phỏng theo ý tưởng mà mỗi HS đã vẽ trong tiết học đầu tiên.  - GV khuyến khích HS hoàn thiện mô hình theo ý tưởng và chia sẻ cho bạn bè, người thân trong gia đình. | - HS suy nghĩ và hoàn thiện nhiệm vụ học tập. |

**IV. ĐIỀU CHỈNH SAU TIẾT DẠY**

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

**BÀI 9: BIẾN VÀ CÁCH DÙNG BIẾN**

**I. Yêu cầu cần đạt:**

**1. Về năng lực:**

**Năng lực chung:**

+ Năng lực tự chủ và tự học: Sử dụng được các lệnh thay đổi giá trị của biến.

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

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

**Năng lực tin học:**

+ Năng lực NLe: Sử dụng phần mềm thực hiện các bước để tạo biến, thay đổi giá trị của biến.

**2. Về phẩm chất:**

+ Chăm chỉ: Hăng hái, tích cực thảo luận nhóm để sử dụng biến.

+ 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. Cách dùng biến có sẵn. (10’)**  a. Mục tiêu: Sử dụng được lệnh để nhập được thông tin từ bàn phím, lưu biến  có sẵn.  b. Nội dung và sản phẩm:  - Kiến thức: Biến có sẵn .  - Yêu cầu: Thực hiện yêu cầu trong hoạt động 1 trong SGK trang 70.  - Sản phẩm: Hoàn thành hoạt động 1.  c. Tổ chức hoạt động: | |
| - Yêu cầu HS đọc yêu cầu của hoạt động 1 trang 70 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 71 SGK. | - Đọc yêu cầu của hoạt động.  - Nghe  - 1 HS trả lời:  + Bài cho biết: Bảng 1 là lệnh nhập thông tin từ bàn phím và biến  có sẵn.  + Bài yêu cầu: Tạo chương trình gọi tên bạn. Khi chạy chương trình, nhân vật mèo hỏi tên em, sau khi em nhập tên mình từ bàn phím, Mèo sẽ gọi tên em.  - Nghe  - Trả lời  - Trả lời  - Nhận xét  - Nghe  - Nghe  - Đọc kết luận. |
| **2.2. Tạo biến của người dùng (10’)**  a. Mục tiêu: Giúp HS tạo được biến  .  b. Nội dung và sản phẩm:  - Kiến thức: Tạo biến và đặt tên cho biến.  - Yêu cầu: Thực hiện hoạt động 2 trang 62, hoạt động 3 trang 63 SGK.  - Sản phẩm: Hoàn thành hoạt động 2, hoạt động 3.  c. Tổ chức hoạt động: | |
| **\* Hoạt động 2:**  - GV yêu cầu đọc nội dung hoạt động 2 trong SGK trang 62.  Gợi ý để thực hiện được hoạt động 2 đọc các bước thực hiện.  - Đặt câu hỏi: Để hoàn thành hoạt động 2 em phải thực hiện mấy bước?  - 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  - Yêu cầu đọc kết luận trong SGK trang 71.  **\* Hoạt động 3:**  - GV yêu cầu đọc nội dung hoạt động 3 trong SGK trang 72.  - 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  - Yêu cầu đọc kết luận trang 72 SGK | - Đọc yêu cầu.  - Nghe.  - Trả lời: Thực hiện 3 bước.  - Chia nhóm thực hiện.  - Hỏi lại GV nếu cần  - Thực hiện yêu cầu  - Nhận xét  - Nghe  - Nghe  - Đọc.  - Đọc yêu cầu.  - Chia nhóm thực hiện.  - Hỏi lại GV nếu cần  - Thực hiện yêu cầu  - Nhận xét  - Nghe  - Nghe  - Đọc kết luận. |
| **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 72 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 hiển thị số giây.  b. Nội dung và sản phẩm:  - Yêu cầu: Thực hiện bài vận dụng trong SGK trang 72.  - 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 72 | - Nghe  - Chia nhóm thực hiện yêu cầu  - Nghe  - Đọc ghi nhớ SGK. |

**IV. Điều chỉnh say bài dạy**

……………………………………………………………………………………

……………………………………………………………………………………