**KẾ HOẠCH BÀI DẠY TUẦN 19**

**BÀI 8A. THỰC HÀNH TẠO THIỆP CHÚC MỪNG**

*(Tiết 3)*

Ngày soạn: 10/1/2025

Ngày dạy: 13/1/2025

###### Yêu cầu cần đạt

* Tạo được sản phẩm số đơn giản nhờ sử dụng phần mềm đồ hoạ, ví dụ thiệp chúc mừng để tặng bạn bè, người thân nhân dịp đặc biệt.

*Từ đó góp phần hình thành các năng lực và phẩm chất chung.*

###### Đồ dùng dạy học

* Giáo viên: SGK, máy chiếu, máy tính có phần mềm Microsoft Paint (phiên bản mặc định kèm theo Windows 10).
* Học sinh: SGK, vở, bút, ….

###### Các hoạt động dạy học

###### Tiết 3: Vận dụng

1. **HOẠT ĐỘNG KHỞI ĐỘNG (5 phút)**
   * *Mục tiêu*: Tạo không khí hứng thú cho bài học.
   * *Phương pháp, kĩ thuật:* Trò chơi.
   * *Nội dung hoạt động và sản phẩm:*

|  |  |
| --- | --- |
| **Nội dung hoạt động** | **Sản phẩm** |
| HS tham gia trò chơi, trả lời câu hỏi trắc nghiệm. (Quizizz)  *(Nội dung câu hỏi trong file đính kèm – CÂU HỎI TRÒ CHƠI KHỞI ĐỘNG (tiết 3)).* | HS trả lời được: 1 – C; 2 – A; 3 – C; 4 – B; 5 – D. |

###### HOẠT ĐỘNG VẬN DỤNG (25 phút)

* + *Mục tiêu:* HS áp dụng được các kiến thức đã học.
  + *Phương pháp, kĩ thuật:* Giải quyết vấn đề, vấn đáp, thực hành.
  + *Nội dung hoạt động và sản phẩm:*

|  |  |
| --- | --- |
| **Nội dung hoạt động** | **Sản phẩm** |
| * GV tổ chức cho HS làm việc cá nhân trên máy tính, sử dụng phần mềm Paint vẽ một bức tranh theo ý muốn. * Cho phép HS trao đổi, lấy ý kiến góp ý của các bạn xung quanh để chỉnh sửa, hoàn thiện sản phẩm của bản thân. * GV bao quát lớp, hỗ trợ các HS khi cần thiết. | HS vẽ được bức ảnh theo ý muốn. |

##### **Hoạt động củng cố:**

* Hướng dẫn học sinh hệ thống lại kiến thức đã học.
* Tự thiết kế được một bức tranh theo chủ đề em thích

##### 4. **ĐIỀU CHỈNH SAU BÀI DẠY:**

.............................................................................................................................. .............................................................................................................................. .............................................................................................................................. ...............................................................................................................................

###### CÂU HỎI TRÒ CHƠI KHỞI ĐỘNG (Tiết 3)



1. Hãy cho biết đâu là biểu tượng của phần mềm Paint?
   1. . B. . C. . D. .
2. Khi sử dụng phần mềm Paint, để thêm chữ vào hình vẽ, em chọn công cụ nào sau đây:
   1. Công cụ . B. Công cụ  .

C. Công cụ . D. Công cụ .

1. Sắp xếp các việc dưới đây theo thứ tự thực hiện vẽ nét cong bằng phần mềm Paint:
2. Di chuyển con trỏ chuột vào đoạn thẳng vừa xuất hiện, kéo thả chuột để uốn cong đoạn thẳng.
3. Chọn công cụ vẽ nét cong 
4. Kéo thả chuột từ điểm đầu đến điểm cuối của nét cong muốn vẽ. Kết quả tạm thời là một đoạn thẳng nối hai điểm.

A. a – b – c. B. c – b – a.

C. b – c – a. D. b – a – c.

1. Trong phần mềm Paint, công cụ nào sau đây cho phép chọn kích thước nét vẽ?
   1.  B. . C. . D. .
2. Để phóng to (hoặc thu nhỏ) hình vẽ bằng cách lăn nút cuộn tiến (hoặc lùi) trên hình vẽ, em cần nhấn giữ phím gì?

A. Shift. B. Alt. C. Tab. D. Ctrl.