Tuần: 20

**KẾ HOẠCH BÀI DẠY**

Ngày soạn: 18/1/2025

Ngày dạy: 20/1/2025

**CHỦ ĐỀ 5. ỨNG DỤNG TIN HỌC**

**BÀI 9: BÀI TRÌNH CHIẾU CỦA EM (Tiết 1)**

I. YÊU CẦU CẦN ĐẠT

1. Kiến thức, kĩ năng:

- Tạo được tệp trình chiếu đơn giản bằng tiếng Việt có chữ hoa, chữ thường và có ảnh.

- Lưu được tệp vào đúng thư mục theo yêu cầu.

2. Phẩm chất, năng lực

**a. Phẩm chất:**

- Chăm chỉ: tích cực trong việc hoàn thành các hoạt động học tập của cá nhân

- Trách nhiệm: tham gia tích cực vào hoạt động của lớp, tự giác hoàn thành các nhiệm vụ được phân công.

**b. Năng lực:**

**\*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.

**\*Năng lực tin học:**

- Nhận thức khoa học: Lưu được tệp và đúng thư mục theo yêu cầu và tạo được bài trình chiếu đơn giản.

**II. ĐỒ DÙNG DẠY HỌC**

**1. Giáo viên:** Máy tính, máy chiếu, sách giáo khoa.

**2. Học sinh:** Sách giáo khoa, vở ghi

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

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **TG** | **HOẠT ĐỘNG CỦA GIÁO VIÊN** | **HOẠT ĐỘNG CỦA HỌC SINH** |
| 5’ | **1. HOẠT ĐỘNG MỞ ĐẦU** | |
|  | **Mục tiêu:** Tạo tâm thế phấn khởi trước khi vào bài mới.  **Cách tiến hành:**  - GV tổ chức cho học sinh chơi trò chơi “Ai nhanh ai đúng” nhằm ôn lại các kiến thức đã học ở tiết 1.  - Quan sát, nhận xét.  - GV dẫn dắt vào bài mới. | - HS tham gia trò chơi  - Lắng nghe, ghi bài |
| 18’ | **2. HOẠT ĐỘNG HÌNH THÀNH KIẾN THỨC** | |
|  | **Hoạt động 2: Thực hành tạo văn bản trên trang chiếu**  **Mục tiêu:**Tạo được tệp trình chiếu đơn giản bằng tiếng Việt có chữ hoa, chữ thường và có ảnh.  **Cách tiến hành:**  - Gv đưa ra nhiệm vụ yêu cầu HS thực hiện:  a)Tạo bài trình chiếu có chủ đề giới thiệu về cảnh đẹp ở địa phương em với gợi ý SGK\_32.  Hướng dẫn:  - Bước 1: Khởi động phần mềm trình chiếu.  - Bước 2: Tạo bốn trang chiếu, gõ nội dung và chèn hình ảnh theo hình 26 SGK\_32.    b) Lưu tệp trình chiếu vào thư mục và thoát khỏi phần mềm.  Hướng dẫn:  - Bước 1: Lưu tệp trình chiếu vào thư mục của em theo hình 27 SGK\_33. Chọn lệnh Save trong bảng chọn File.  - Bước 2: Nháy chuột vào biểu tượng X để thoát khỏi phần mềm.    - HS báo cáo kết quả làm việc của mình, nhận xét lẫn nhau.  - GV chốt kiến thức, nhận xét | - HS lắng nghe và quan sát.  - HS thực hành theo các hướng dẫn và quan sát kết quả.  - Học sinh báo cáo kết quả, nhận xét các nhóm khác. |
| 7’ | **3. HOẠT ĐỘNG LUYỆN TẬP, THỰC HÀNH** | |
|  | **Mục tiêu:** Khái quát lại các kiến thức đã học thông qua các bài luyện tập, qua đó vận dụng vào thực tiễn.  **Cách tiến hành:**  - Gv yêu cầu thảo luận nhóm:  ?Trả lời câu hỏi 1 SGK\_33 và thực hành theo yêu cầu câu hỏi 2 SGK\_33.    - HS báo cáo kết quả thực hành của nhóm mình, nhận xét lẫn nhau  - GV tổng hợp, chốt kiến thức. | - HS hoạt động nhóm để trả lời câu hỏi 1, sau đó thực hành theo yêu cầu câu hỏi 2  - 2-> 3 nhóm HS trình bày các nội dung mà giáo viên đưa ra trước lớp  - Lắng nghe và chú ý |
| 5’ | **4. HOẠT ĐỘNG VẬN DỤNG, TRẢI NGHIỆM** | |
|  | **Mục tiêu:** Học sinh được phát triển năng lực giải quyết vấn đề và sáng tạo.  **Cách tiến hành:**  - Gv yêu cầu thảo luận nhóm:  ? Thực hành theo yêu cầu câu hỏi SGK\_33.    - HS báo cáo kết quả thực hành của nhóm mình, nhận xét lẫn nhau  - GV tổng hợp, chốt kiến thức. | - HS thực hành theo nhóm  - 2-> 3 nhóm HS trình bày các nội dung mà giáo viên đưa ra trước lớp  - Lắng nghe và chú ý |

**IV. ĐIỀU CHỈNH SAU BÀI DẠY**